

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

24.02.2023

8/2023



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.....	10
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	18
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	21
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	26
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	30
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	35
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	39
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	42
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	49
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	54
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	58
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	61
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	68
Zadanie 15. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	74
Zadanie 16. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	82
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	88
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	93
Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	98
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	106
Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	113
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	119
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	122
Zadanie 24. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	130
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	140
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	143
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	149
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	153
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	157
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	163
Zadanie 31. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	166
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	173
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	179
Zadanie 34. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	183
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	195
Zadanie 36. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	198
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	207
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	213
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	219
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	223
Zadanie 41. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	226
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	233
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	239
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	243
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	246
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	252
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	257

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	262
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	266
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	269

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, 10, 18, 21, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 35, 39, 42, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 54, 58, 61, 68, 74

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 82, 88, 93, 98, 106

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 113, 119, 122, 130, 140

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 143, 149, 153, 157, 163

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 166, 173, 179, 183, 195

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 198, 207, 213, 219, 223

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 226, 233, 239, 243, 246

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 252, 257, 262, 266, 269

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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 10130, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g6,b2-b4,b7-b5, długość partii 46 ruchów.

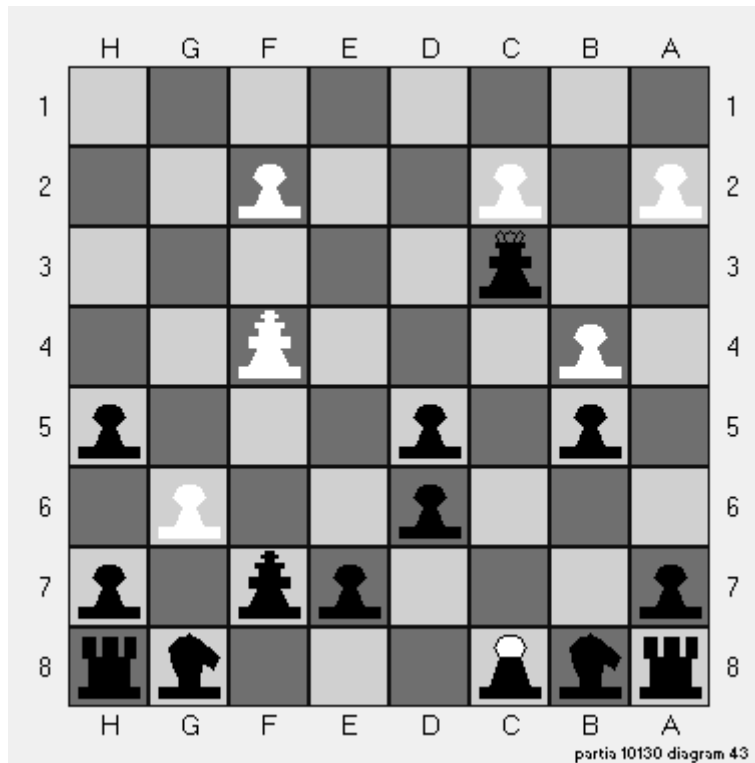


Diagram 1, partia_10130_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 7 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	1	H7->G6	możliwy mat	(45:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na G6 zbitą białą pionkę
2	2	F7->G6	możliwy mat	(!) (45:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F7->G6 wygrasz	bijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6 zbitą białą pionkę
3	3	F7->G7	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	F7->F6	możliwy mat	(!) (45:0,5/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F7->F6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	F7->F8	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	F7->E6	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	F7->E8	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 7 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F7->G6, 45:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) F7->F6, 45:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10130.1, dla ruchu F7->G6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[44] Kf7:Kg6 (2) pobicie czarnym królem białego pionka

[45] a2- a3 (1) ruch białym pionkiem

[46] e7- e5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

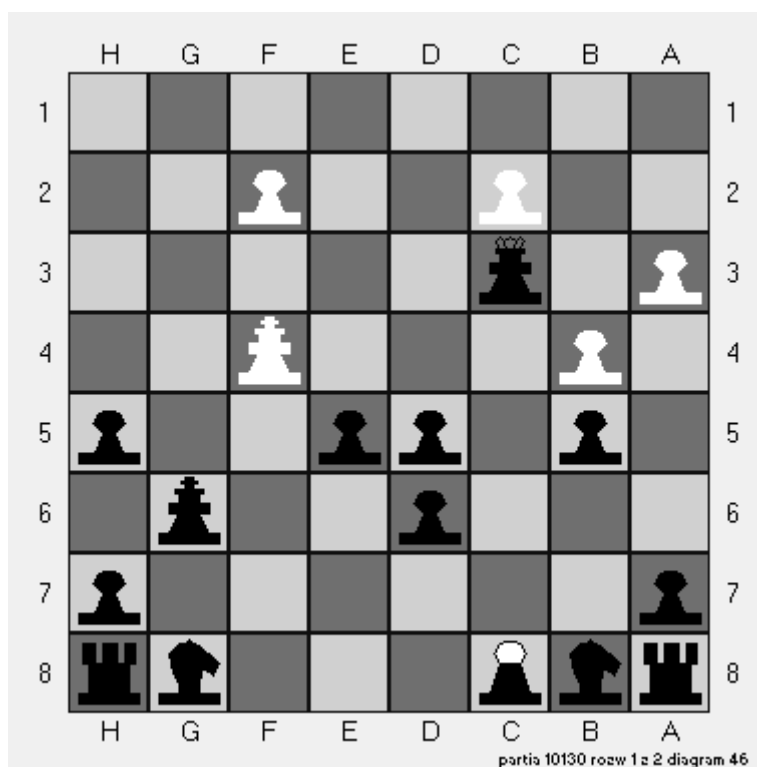


Diagram 2, partia_10130_rozw_1_z_2_diagram_46

Finał 10130.2, dla ruchu F7->F6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[44] Kf7-Kf6 (1) ruch czarnym królem

[45] g6- g7 (1) ruch białym pionkiem

[46] e7- e5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

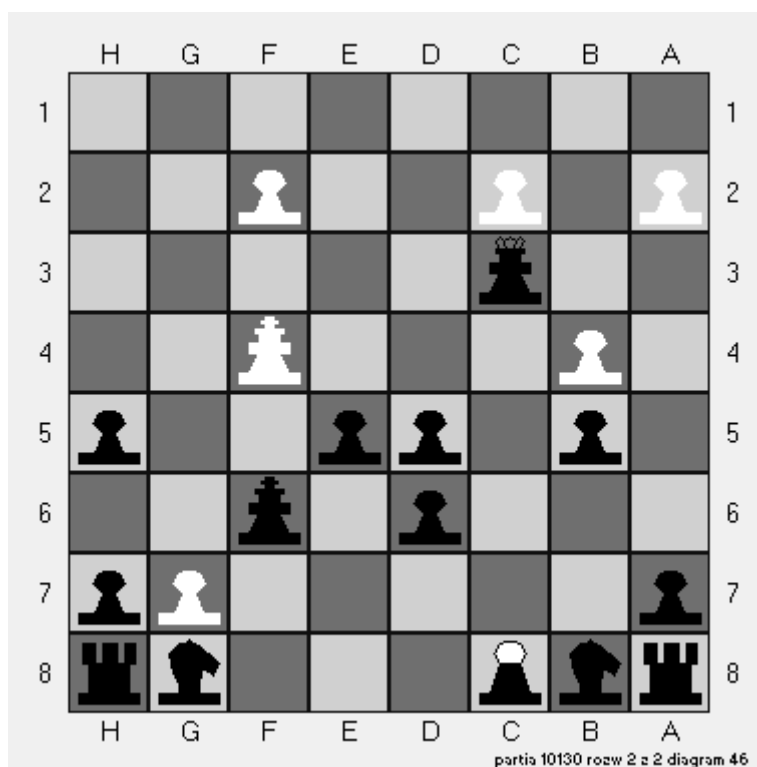


Diagram 3, partia_10130_rozw_2_z_2_diagram_46

Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.

Partia 10131, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g6,b2-b4,b7-b6, długość partii 54 ruchy.

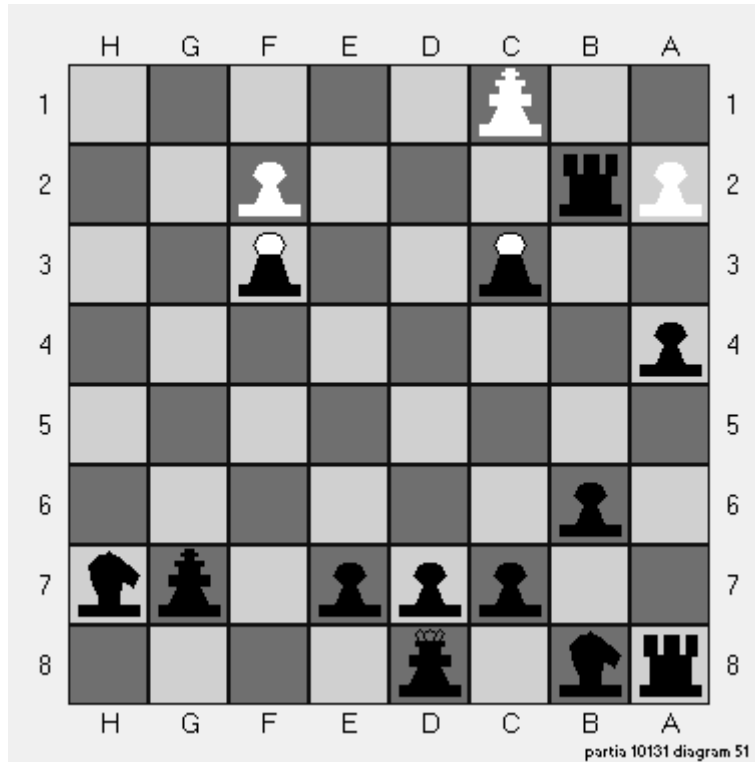


Diagram 4, partia_10131_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 54 różne ruchy.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

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

Jakiego ruchu nie mogą wykonać czarne pionkiem na a4, aby nie zaprzepaścić szansy na sukces.

Swoją odpowiedź zanotuj:

4) _____

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	16	F3->E4	możliwy mat	(53:1,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na E4
2	21	E7->E5	możliwy mat	(!) (53:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->E5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5
3	22	E7->E6	możliwy mat	(!) (53:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->E6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
4	27	D8->F8	możliwy mat	(!) (53:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->F8 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na F8

Spośród 54 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E7->E5, 53:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 2) E7->E6, 53:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 3) D8->F8, 53:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu

Rozwiązania remisowe.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->G5	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: H7->G5 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H7 na G5
2	2	H7->F6	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: H7->F6 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H7 na F6
3	3	H7->F8	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: H7->F8 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H7 na F8
4	4	G7->H6	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: G7->H6 remisujesz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na H6
5	5	G7->H8	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: G7->H8 remisujesz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na H8
6	6	G7->G6	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: G7->G6 remisujesz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na G6
7	7	G7->G8	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: G7->G8 remisujesz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na G8
8	8	G7->F6	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: G7->F6 remisujesz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na F6
9	9	G7->F7	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: G7->F7 remisujesz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na F7

10	10	G7->F8	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: G7->F8 remisujesz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na F8
11	11	F3->H1	możliwy pat	(53:1,0/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na H1
12	12	F3->H5	możliwy pat	(53:1,0/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na H5
13	13	F3->G2	możliwy pat	(53:1,0/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na G2
14	14	F3->G4	możliwy pat	(53:1,0/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na G4
15	15	F3->E2	możliwy pat	(53:1,0/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na E2
16	17	F3->D1	możliwy pat	(53:1,0/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	18	F3->D5	możliwy pat	(53:1,0/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na D5
18	19	F3->C6	możliwy pat	(53:1,0/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na C6
19	20	F3->B7	możliwy pat	(53:1,0/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na B7
20	23	D7->D5	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->D5 remisujesz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5
21	24	D7->D6	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->D6 remisujesz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
22	25	D8->H8	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->H8 remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na H8
23	26	D8->G8	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->G8 remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na G8
24	28	D8->E8	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->E8 remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na E8
25	29	D8->C8	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->C8 remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na C8
26	30	C3->F6	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: C3->F6 remisujesz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na F6
27	31	C3->E1	możliwy pat	(53:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na E1, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnej Wieży
28	32	C3->E5	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: C3->E5 remisujesz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na E5
29	34	C3->D4	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: C3->D4 remisujesz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na D4
30	35	C3->B4	możliwy pat	(53:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
31	36	C3->A5	możliwy pat	(53:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
32	37	C7->C5	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: C7->C5 remisujesz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5
33	38	C7->C6	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: C7->C6 remisujesz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
34	39	B2->F2	możliwy pat	(53:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji B2 na F2 zбиты biały pionek
35	40	B2->E2	możliwy pat	(53:1,0/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B2 na E2
36	41	B2->D2	możliwy pat	(53:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B2 na D2
37	44	B2->B3	możliwy pat	(53:1,0/3) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B2 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
38	45	B2->B4	możliwy pat	(53:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B2 na B4
39	46	B2->B5	możliwy pat	(53:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B2 na B5
40	48	B6->B5	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: B6->B5 remisujesz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na B5
41	49	B8->C6	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->C6 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
42	50	B8->A6	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->A6 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
43	51	A4->A3	pewny pat	(53:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: A4->A3 remisujesz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A4 na A3

44	52	A8->A5	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A5 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5
45	53	A8->A6	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A6 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
46	54	A8->A7	możliwy pat	(!) (53:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A7 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 54 ruchów, jeden ruch pionkiem na a4 prowadzi do zmarnowania szansy na sukces:

1) A4->A3, 53:0/0 pewny pat w 1 ruchu

Finał 10131.1, dla ruchu E7->E5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

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

[53] a2- a3 (1) ruch białym pionkiem

[54] Hd8-Hg5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

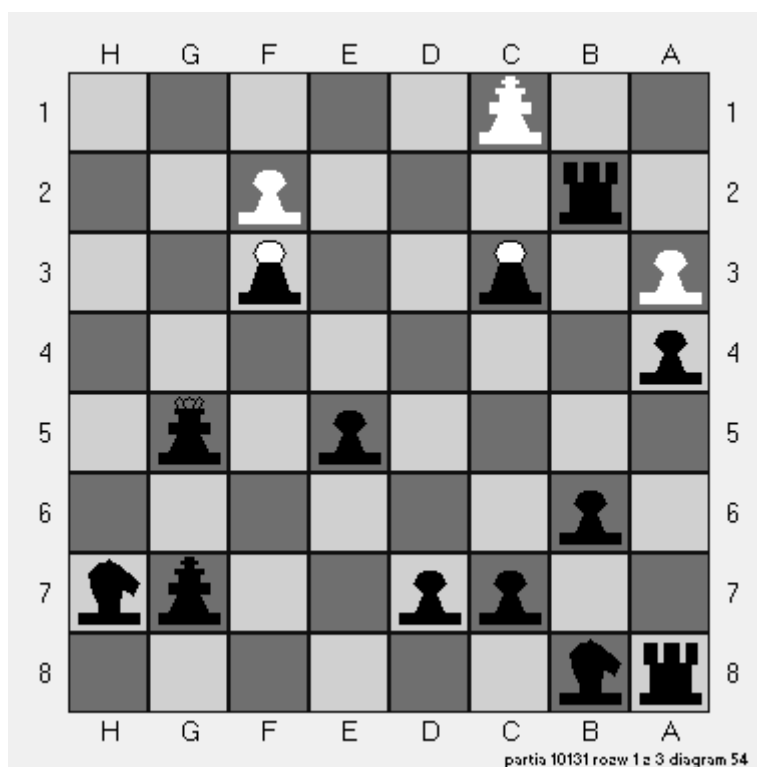


Diagram 5, partia_10131_rozw_1_z_3_diagram_54

Finał 10131.2, dla ruchu E7->E6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[52] e7- e6 (1) ruch czarnym pionkiem

[53] a2- a3 (1) ruch białym pionkiem

[54] Hd8-Hg5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

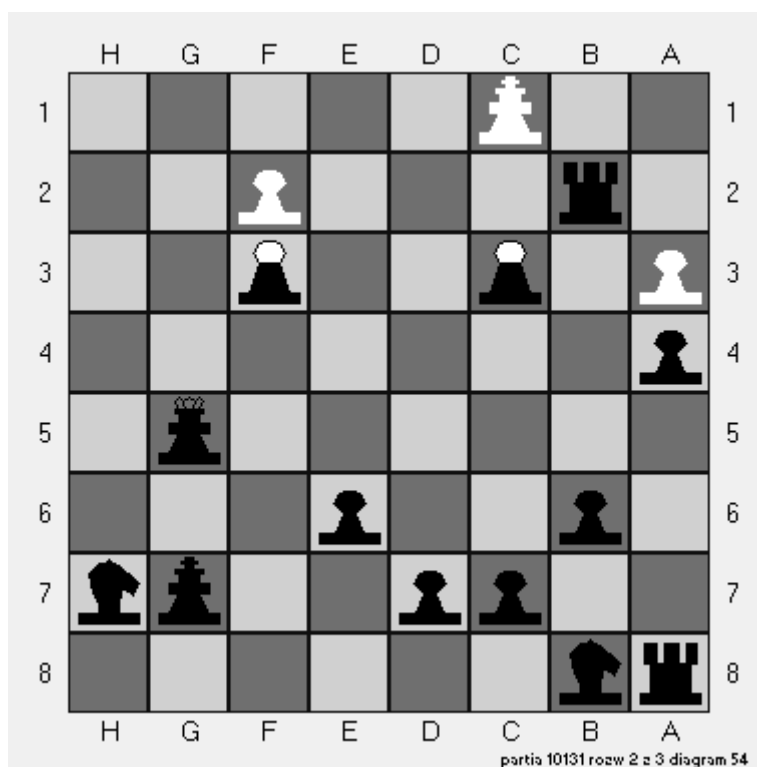


Diagram 6, partia_10131_rozw_2_z_3_diagram_54

Finał 10131.3, dla ruchu D8->F8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[52] Hd8-Hf8 (1) ruch czarnym hetmanem

[53] a2- a3 (1) ruch białym pionkiem

[54] Hf8-Hf4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

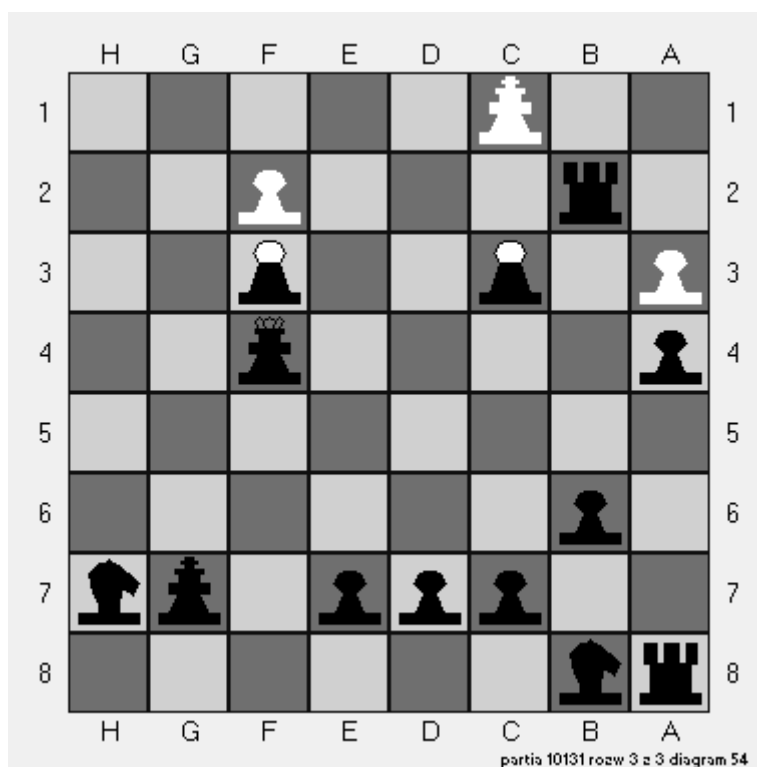


Diagram 7, partia_10131_rozw_3_z_3_diagram_54