

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

9.08.2019

10/2019



Spis treści

1. Jak powstają zagadki ?.....	4
2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?.....	5
3. Zadania i zagadki do rozwiązania.....	6
Zadanie 1. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	16
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	21
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	24
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	30
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	33
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	38
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	42
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	45
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	48
Zadanie 12. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	54
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	62
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	66
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	69
Zadanie 16. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	73
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	79
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	82
Zadanie 19. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	85
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	96
Zadanie 21. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu.....	102
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	116
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	119
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	124
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	127
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	131
Zadanie 27. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	135
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	145
Zadanie 29. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu i 12 ruchów prowadzących do remisu.....	152
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	158
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	164
Zadanie 32. Znajdź 11 ruchów prowadzących do sukcesu.....	168
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	185
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	189
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	192
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	196
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	202
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	208
Zadanie 39. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	213
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	221
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	224
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	230
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	233
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	239
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	243
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	248
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	251

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	254
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	261
Zadanie 50. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	264

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 zamotowania 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, 12, 16, 21, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 33, 38, 42, 45

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 48, 54, 62, 66, 69

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 73, 79, 82, 85, 96

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 102, 116, 119, 124, 127

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 131, 135, 145, 152, 158

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 164, 168, 185, 189, 192

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 196, 202, 208, 213, 221

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 224, 230, 233, 239, 243

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 248, 251, 254, 261, 264

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.gryiszachy.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.gryiszachy.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 453, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h6,Sg1-Sf3,Sb8-Sc6, długość partii 50 ruchów.

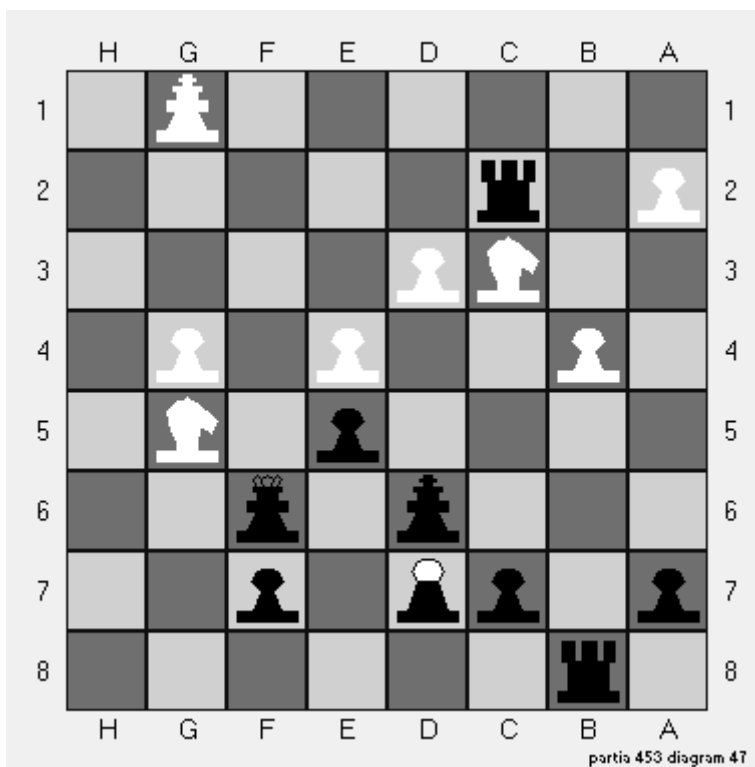


Diagram 1, partia_453_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:48

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	F6->H6	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	F6->H8	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	F6->G5	możliwy mat	(49:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:12,12/12)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na G5 zbity biały Koń
4	7	F6->F2	możliwy mat	(!) (49:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F6->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F2
5	8	F6->F3	możliwy mat	(49:0,11/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
6	9	F6->F4	możliwy mat	(49:0,4/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	10	F6->F5	możliwy mat	(49:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,2](?) <1,0,0,0,2>, (!) (50:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
8	14	D6->E7	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	15	D6->C6	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	16	D7->G4	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na G4 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	18	D7->E6	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	19	D7->E8	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	20	D7->C6	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	21	D7->C8	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	22	D7->B5	możliwy mat	(49:0,2/15) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	23	D7->A4	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	24	C2->H2	możliwy mat	(49:0,10/16) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C2 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
18	25	C2->G2	możliwy mat	(49:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (50:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C2 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
19	27	C2->E2	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
20	28	C2->D2	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	31	C2->B2	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C2 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	32	C2->A2	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (50:15,15/15)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji C2 na A2 zbity biały pionek, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
23	33	C7->C5	możliwy mat	(49:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	34	C7->C6	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	35	B8->H8	możliwy mat	(49:0,8/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	36	B8->G8	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	37	B8->F8	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	38	B8->E8	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	39	B8->D8	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	40	B8->C8	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	41	B8->B4	możliwy mat	(49:0,4/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:15,15/15)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na B4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	42	B8->B5	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
33	43	B8->B6	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	44	B8->B7	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na B7, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego pionka
35	45	B8->A8	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na A8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	46	A7->A5	możliwy mat	(49:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
37	47	A7->A6	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F6->F2, 49:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 453.1, dla ruchu F6->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 7)

[48] Hf6-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[49] Kg1-Kh1 (1) ruch białym królem

[50] Hf2-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

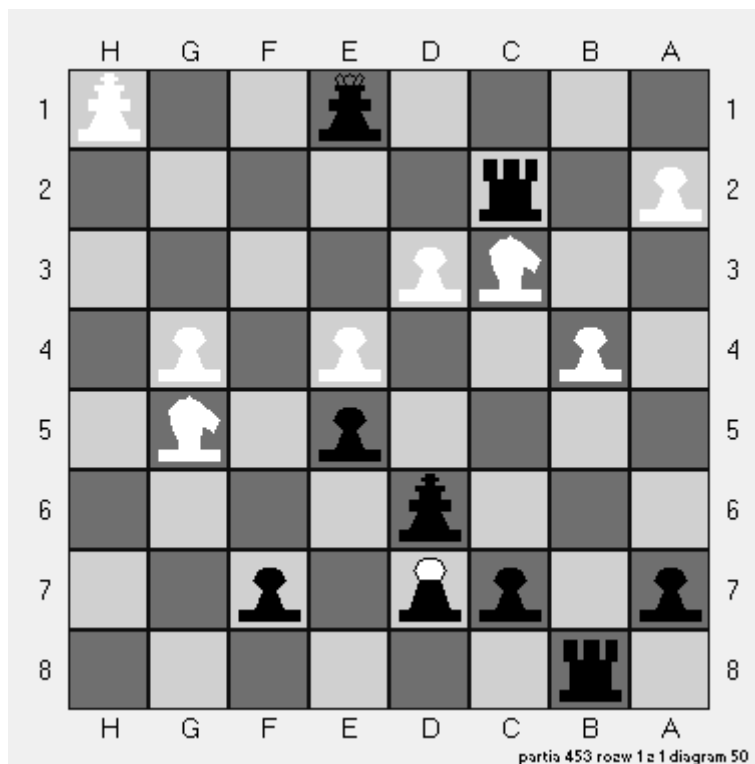


Diagram 2, partia_453_rozw_1_z_1_diagram_50

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 454, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h6,Sg1-Sf3,Sb8-Sa6, długość partii 78 ruchów.

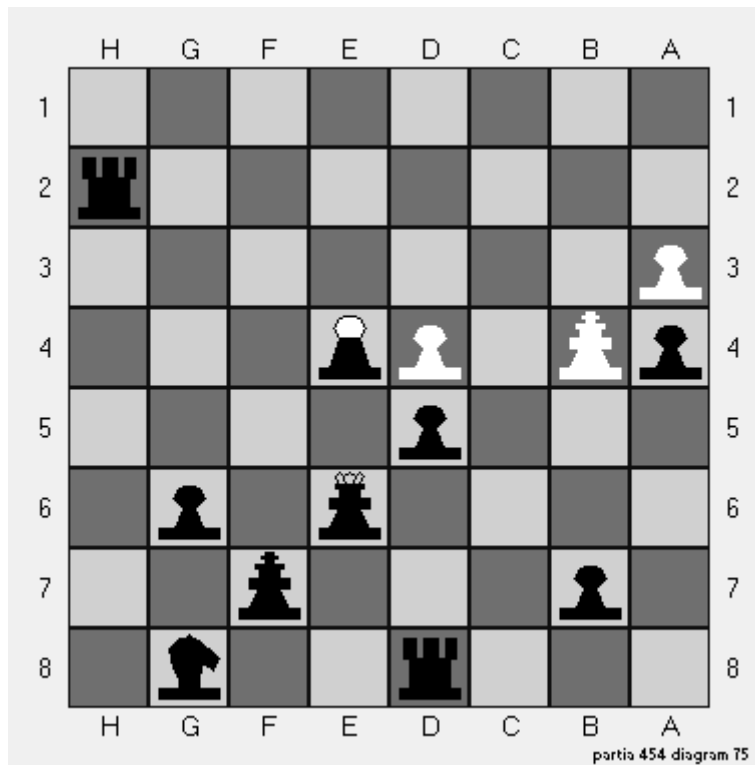


Diagram 3, partia_454_diagram_75

Oczekiwany 76 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 52 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 78 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 77 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:76

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	13	H2->B2	możliwy mat	(77:4,3/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (78:4,4/4)	możliwy mat w 2 ruchu lub (!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: H2->B2 conajmniej remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H2 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	27	E4->F5	możliwy mat	(77:3,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (78:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	28	E4->D3	możliwy mat	(77:2,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (78:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	30	E4->B1	możliwy mat	(77:3,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (78:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	36	E6->E7	możliwy mat	(77:1,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (78:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	38	E6->D6	możliwy mat	(77:3,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (78:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	42	E6->B6	możliwy mat	(!) (77:2,2/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (78:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E6->B6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	43	E6->A6	możliwy mat	(!) (77:2,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (78:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E6->A6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na A6

Spośród 52 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E6->B6, 77:2,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do remisu
- 2) E6->A6, 77:2,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do remisu

Finał 454.1, dla ruchu E6->B6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 42)

[76] He6-Hb6 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[77] Kb4-Kc3 (1) ruch białym królem

[78] Hb6-Ha5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

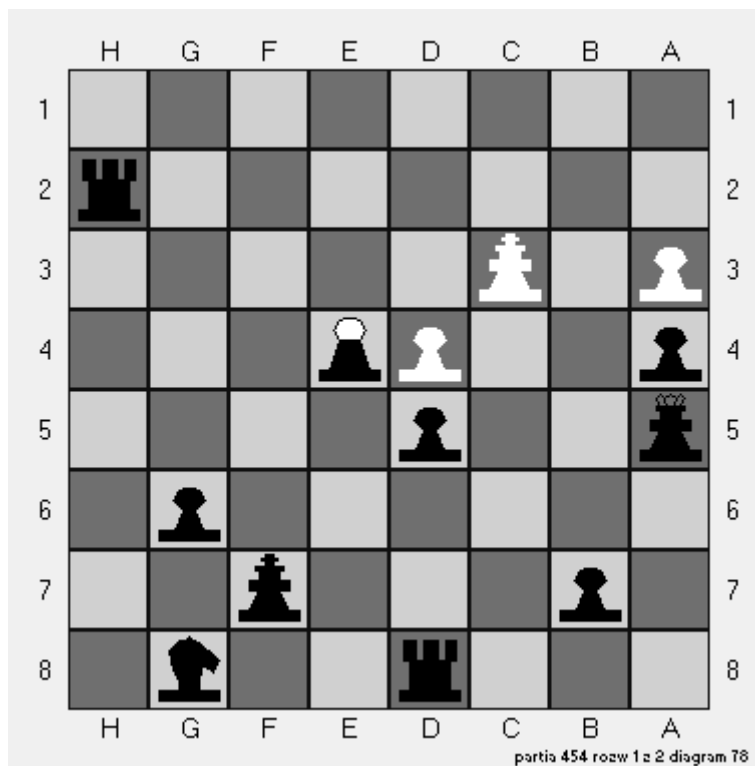


Diagram 4, partia_454_rozw_1_z_2_diagram_78

Finał 454.2, dla ruchu E6->A6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 43)

[76] He6-Ha6 (1) ruch czarnym hetmanem

[77] Kb4-Kc5 (1) ruch białym królem

[78] Ha6-Ha5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

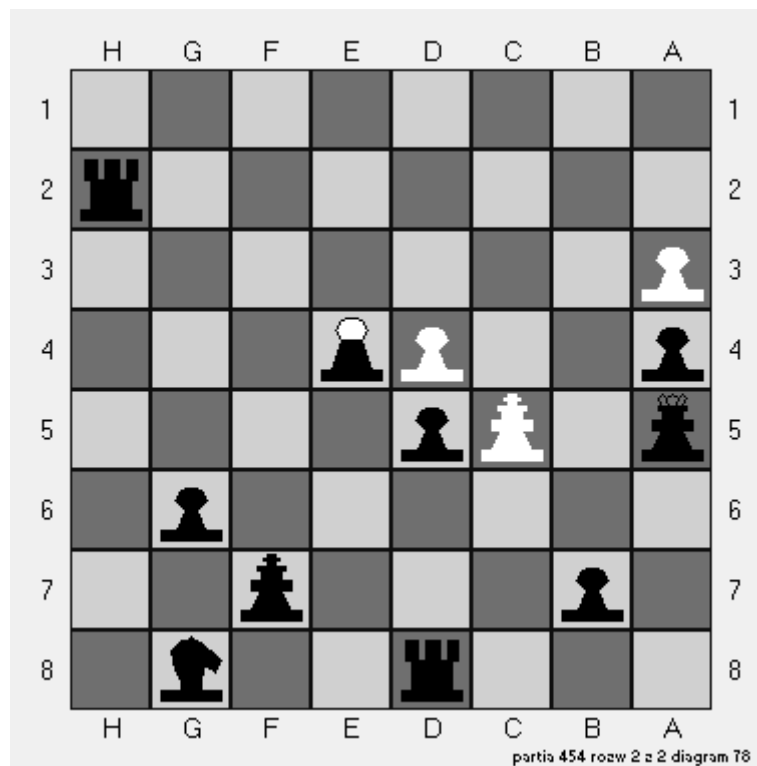


Diagram 5, partia_454_rozw_2_z_2_diagram_78