

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

1.04.2022

13/2022



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	12
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	18
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	22
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	28
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	32
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	38
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	43
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	48
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	53
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	57
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	65
Zadanie 13. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	69
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	77
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	82
Zadanie 16. Znajdź 16 ruchów prowadzących do sukcesu.....	88
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	108
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	114
Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	119
Zadanie 20. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	125
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	131
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	134
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	140
Zadanie 24. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	145
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	152
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	158
Zadanie 27. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	165
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	170
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	173
Zadanie 30. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	176
Zadanie 31. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	183
Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	188
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	193
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	196
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	200
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	206
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	213
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	216
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	221
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	228
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	231
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	236
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	241
Zadanie 44. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	244
Zadanie 45. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	255
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	263
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	268

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	275
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	278
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	284

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, 12, 18, 22, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 38, 43, 48, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 57, 65, 69, 77, 82

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 88, 108, 114, 119, 125

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 131, 134, 140, 145, 152

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 158, 165, 170, 173, 176

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 183, 188, 193, 196, 200

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 206, 213, 216, 221, 228

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 231, 236, 241, 244, 255

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 263, 268, 275, 278, 284

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 7585, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sa6,Sb1-Sc3,f7-f6, długość partii 36 ruchów.

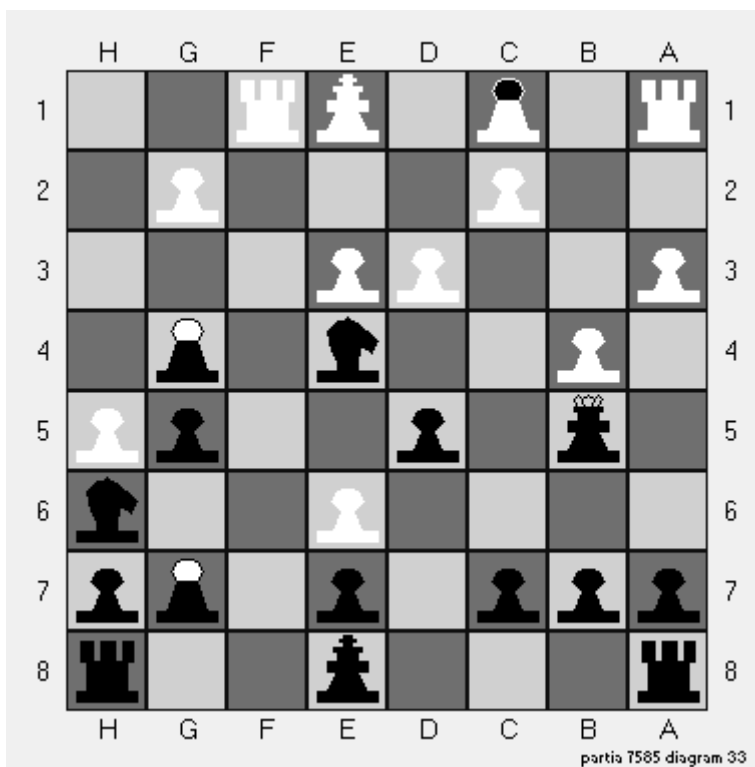


Diagram 1, partia_7585_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:34

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	(35:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	2	H6->F5	możliwy mat	(35:0,2/17) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	3	H6->F7	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,3,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	H8->G8	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	5	H8->F8	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
6	7	G4->H5	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (36:20,20/20)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	8	G4->F3	możliwy mat	(35:0,2/16) w 2 ruchu [0,2,1,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
8	12	G4->D1	możliwy mat	(35:0,2/21) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
9	13	G7->F6	możliwy mat	(35:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
10	14	G7->F8	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca

11	15	G7->E5	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
12	16	G7->D4	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
13	17	G7->C3	możliwy mat	(!) (35:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G7->C3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na C3
14	18	G7->B2	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
15	19	G7->A1	możliwy mat	(35:0,2/17) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (36:17,17/17)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na A1 zbita biała Wieża, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
16	20	E4->G3	możliwy mat	(35:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na G3
17	21	E4->F2	możliwy mat	(35:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (36:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	22	E4->F6	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
19	23	E4->D2	możliwy mat	(35:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	24	E4->D6	możliwy mat	(35:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na D6
21	25	E4->C3	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na C3
22	26	E4->C5	możliwy mat	(35:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
23	27	E8->D8	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
24	28	E8->C8	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na

				(36:19,19/19)			C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
25	29	D5->D4	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
26	30	C7->C5	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
27	31	C7->C6	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
28	32	B5->D3	możliwy mat	(35:0,16/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:19,19/19)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na D3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
29	34	B5->C4	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
30	35	B5->C5	możliwy mat	(35:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
31	37	B5->B4	możliwy mat	(35:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na B4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
32	38	B5->B6	możliwy mat	(35:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
33	39	B5->A4	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
34	41	B5->A6	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

35	42	B7->B6	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
36	43	A7->A5	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
37	44	A7->A6	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
38	45	A8->D8	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
39	46	A8->C8	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
40	47	A8->B8	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

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

1) G7->C3, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7585.1, dla ruchu G7->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[34] Gg7-Gc3 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Gc1-Gd2 (1) ruch białym gońcem

[36] Gc3:Gd2 (2) pobicie czarnym gońcem białego gońca /jest mat/

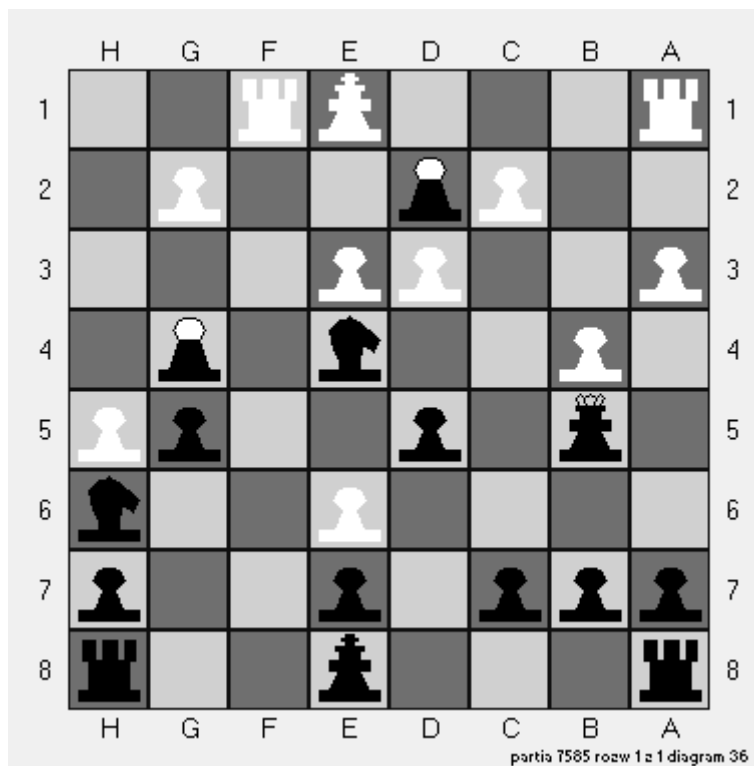


Diagram 2, partia_7585_rozw_1_z_1_diagram_36

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 7586, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sa6,Sb1-Sc3,e7-e5, długość partii 48 ruchów.

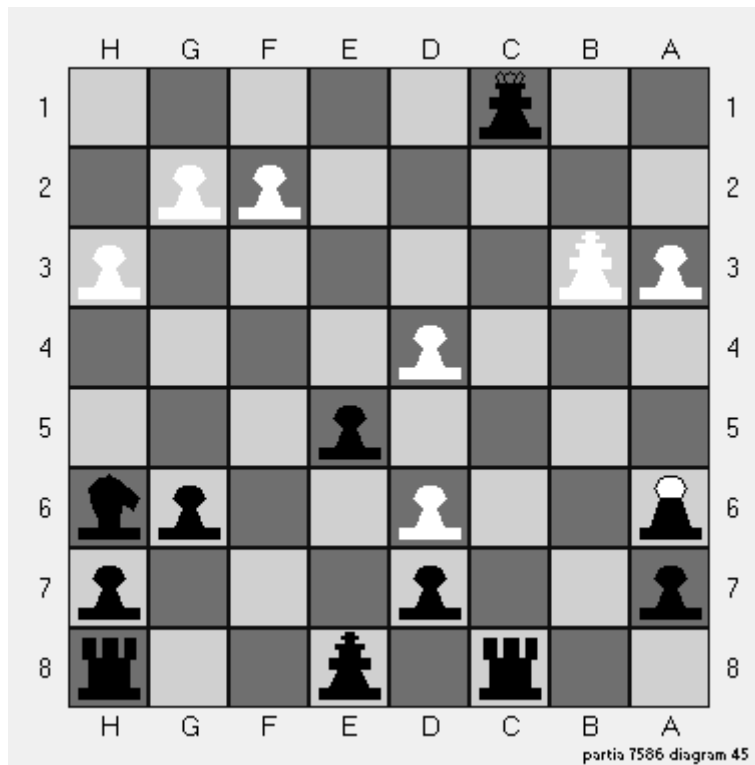


Diagram 3, partia_7586_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:46

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	(47:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	2	H6->G8	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H6->F5	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	H6->F7	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	H8->G8	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	H8->F8	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	G6->G5	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	E5->E4	możliwy mat	(47:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4
9	9	E5->D4	możliwy mat	(47:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na D4 zbitą białą pionkę
10	10	E8->G8	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	11	E8->F7	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	12	E8->F8	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

13	13	E8->D8	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	17	C1->F1	możliwy mat	(47:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	24	C1->C3	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C3
16	26	C1->C5	możliwy mat	(47:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
17	27	C1->C6	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	29	C1->B1	możliwy mat	(!) (47:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C1->B1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na B1
19	30	C1->B2	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
20	33	C8->D8	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	34	C8->C2	możliwy mat	(47:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	35	C8->C3	możliwy mat	(!) (47:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C8->C3 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C3
23	36	C8->C4	możliwy mat	(47:0,7/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	37	C8->C5	możliwy mat	(47:0,3/12) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka

25	38	C8->C6	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	39	C8->C7	możliwy mat	(47:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (48:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
27	40	C8->B8	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na B8
28	41	C8->A8	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na A8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	42	A6->F1	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	43	A6->E2	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	44	A6->D3	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	46	A6->B5	możliwy mat	(47:0,8/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (48:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	47	A6->B7	możliwy mat	(47:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 47 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) C1->B1, 47:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) C8->C3, 47:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 7586.1, dla ruchu C1->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[46] Hc1-Hb1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[47] Kb3-Ka4 (1) ruch białym królem

[48] Hb1-Hb5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

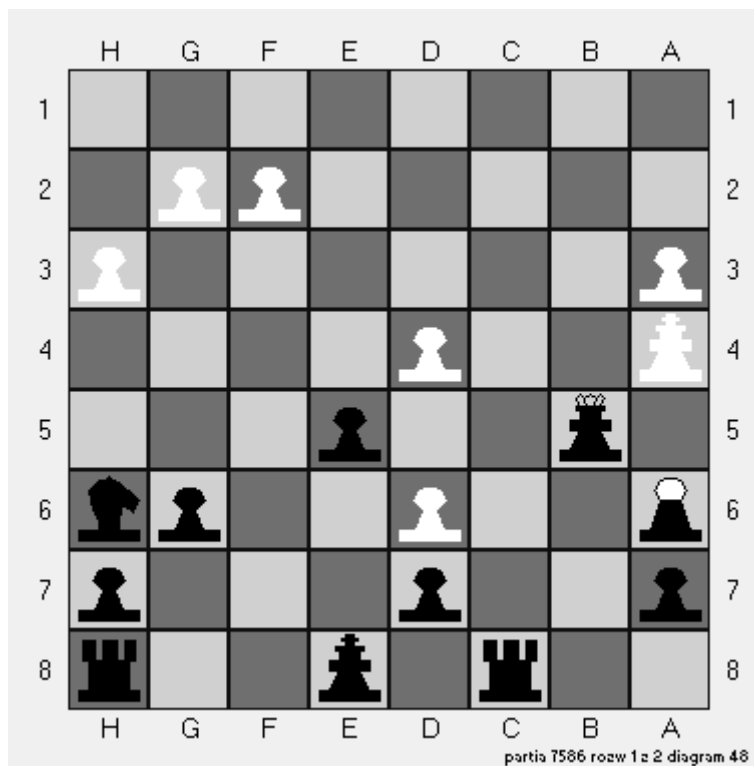


Diagram 4, partia_7586_rozw_1_z_2_diagram_48

Finał 7586.2, dla ruchu C8->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

[46] Wc8-Wc3 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[47] Kb3-Kb4 (1) ruch białym królem

[48] Hc1:Ha3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

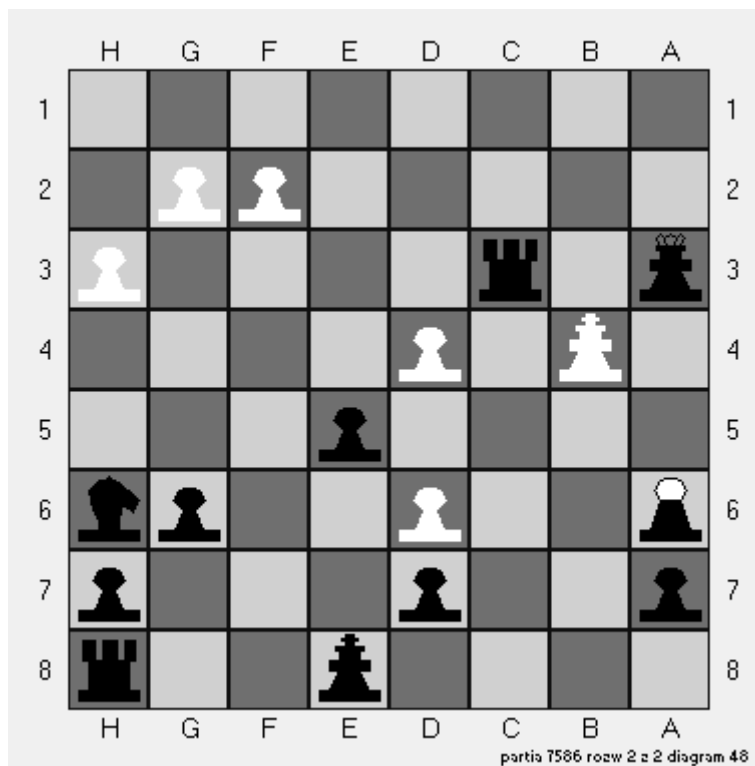


Diagram 5, partia_7586_rozw_2_z_2_diagram_48