

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

7.04.2023

14/2023



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 9 |
| Zadanie 3. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 15 |
| 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 3 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 36 |
| Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 43 |
| Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 48 |
| Zadanie 10. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu..... | 51 |
| Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 60 |
| Zadanie 12. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu..... | 66 |
| Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 74 |
| Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 77 |
| Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 83 |
| Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 87 |
| Zadanie 17. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu..... | 93 |
| Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 101 |
| Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 104 |
| Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 110 |
| Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 117 |
| Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 121 |
| Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 124 |
| Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 129 |
| Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 135 |
| Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 138 |
| Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 143 |
| Zadanie 28. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 148 |
| Zadanie 29. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu..... | 154 |
| Zadanie 30. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 165 |
| Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 170 |
| Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 174 |
| Zadanie 33. Znajdź 11 ruchów prowadzących do sukcesu..... | 181 |
| Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 198 |
| Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 203 |
| Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 207 |
| Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 210 |
| Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 215 |
| Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 221 |
| Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 225 |
| Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 228 |
| Zadanie 42. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 231 |
| Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 237 |
| Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 240 |
| Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 243 |
| Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 246 |
| Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 251 |

| | |
|---|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 258 |
| Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 263 |
| Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 266 |

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, 15, 22, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 36, 43, 48, 51

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 60, 66, 74, 77, 83

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 87, 93, 101, 104, 110

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 117, 121, 124, 129, 135

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 138, 143, 148, 154, 165

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 170, 174, 181, 198, 203

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 207, 210, 215, 221, 225

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 228, 231, 237, 240, 243

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 246, 251, 258, 263, 266

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 10415, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sh6,d2-d3,Sb8-Sa6, długość partii 46 ruchów.

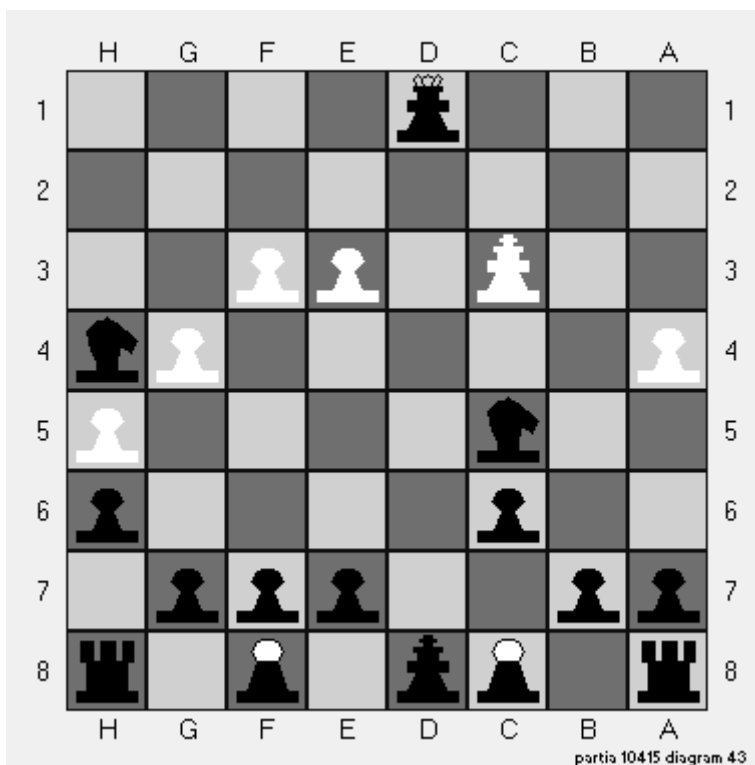


Diagram 1, partia_10415_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

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 | 3 | H4->F3 | możliwy mat | (45:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6) | | | bijący ruch czarnym Koniem z pozycji H4 na F3 zbity biały pionek |
| 2 | 11 | E7->E5 | możliwy mat | (45:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5 |
| 3 | 25 | D1->C1 | możliwy mat | (!) (45:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: D1->C1 wygrywasz | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na C1 |
| 4 | 26 | D1->C2 | możliwy mat | (45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:3,3/3) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 5 | 46 | B7->B6 | możliwy mat | (45:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6 |

Spośród 49 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D1->C1, 45:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 10415.1, dla ruchu D1->C1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 25)

[44] Hd1-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[45] Kc3-Kb4 (1) ruch białym królem

[46] a7- a5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

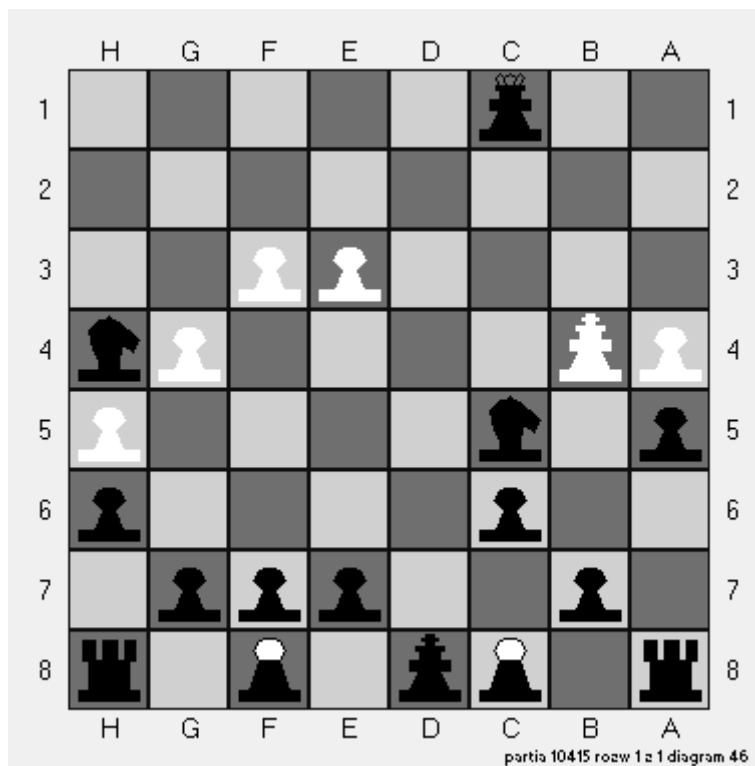


Diagram 2, partia_10415_rozw_1_z_1_diagram_46

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 10416, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sh6,d2-d3,a7-a5, długość partii 40 ruchów.

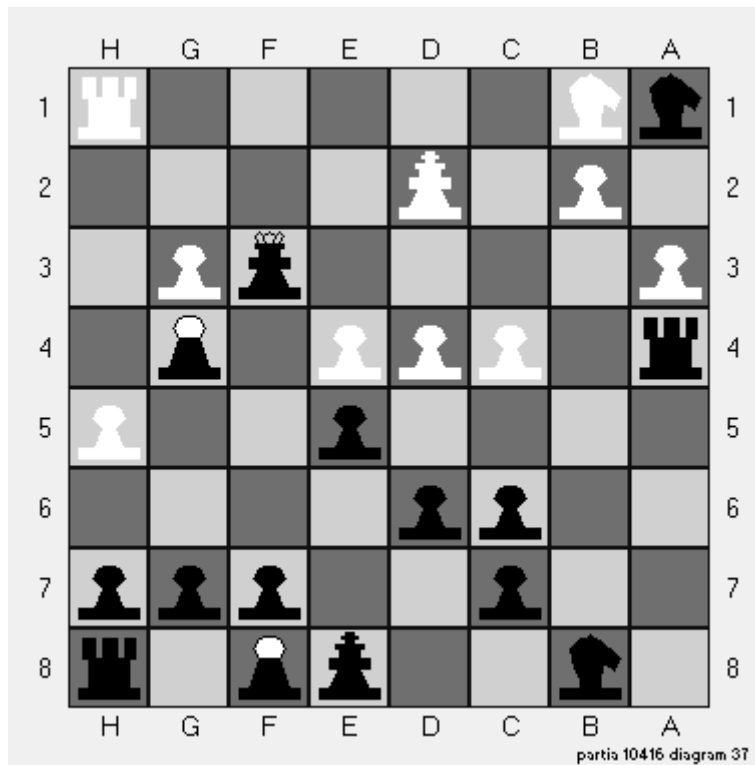


Diagram 3, partia_10416_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:38

Rozwiązania z sukcesem.

| L.p. | Indeks ruchu | Oczekiwany Ruch | Klasyfikacja ruchu | Inteligentna statystyka | Opis statystyki | Ocena ruchu | Szczegółowy opis ruchu |
|------|--------------|-----------------|--------------------|---|-------------------------|--------------------------------|--|
| 1 | 1 | H7->H6 | możliwy mat | (39:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 2 | 2 | H8->G8 | możliwy mat | (39:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 3 | 4 | G4->H5 | możliwy mat | (39:0,1/18) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (40:18,18/18) | | | bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka |
| 4 | 9 | G7->G5 | możliwy mat | (39:0,1/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:18,18/18) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 5 | 10 | G7->G6 | możliwy mat | (39:0,1/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:18,18/18) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 6 | 12 | F3->G2 | możliwy mat | (39:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:5,5/5) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na G2 |
| 7 | 14 | F3->F1 | możliwy mat | (39:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (40:14,14/14) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka |
| 8 | 15 | F3->F2 | możliwy mat | (!) (39:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:3,3/3) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: F3->F2 wygrasz | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F2 |
| 9 | 16 | F3->F4 | możliwy mat | (39:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:4,4/4) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 10 | 19 | F3->E2 | możliwy mat | (!) (39:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:2,2/2) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: F3->E2 wygrasz | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na E2 |
| 11 | 21 | F3->E4 | możliwy mat | (39:0,3/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17) | | | bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |

| | | | | | | | |
|----|----|--------|-------------|---|--|--|--|
| | | | | (!) (40:17,17/17) | | | na E4 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 12 | 22 | F3->D1 | możliwy mat | (39:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:3,3/3) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 13 | 23 | F3->D3 | możliwy mat | (39:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:3,3/3) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| | | | | | | | |
| 14 | 25 | F3->B3 | możliwy mat | (39:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| | | | | | | | |
| 15 | 27 | F7->F5 | możliwy mat | (39:0,1/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:18,18/18) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 16 | 28 | F7->F6 | możliwy mat | (39:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 17 | 29 | F8->E7 | możliwy mat | (39:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 18 | 30 | E5->D4 | możliwy mat | (39:0,14/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:16,16/16) | | | bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na D4 zbity biały pionek |
| 19 | 31 | E8->E7 | możliwy mat | (39:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 20 | 32 | E8->D7 | możliwy mat | (39:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 21 | 33 | E8->D8 | możliwy mat | (39:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 22 | 34 | D6->D5 | możliwy mat | (39:0,1/18) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:18,18/18) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 23 | 35 | C6->C5 | możliwy mat | (39:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym |

| | | | | | | | |
|----|----|--------|-------------|--|--|--|---|
| | | | | | | | ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 24 | 36 | B8->D7 | możliwy mat | (39:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 25 | 37 | B8->A6 | możliwy mat | (39:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 26 | 39 | A1->B3 | możliwy mat | (39:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:2,2/2) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A1 na B3 |
| 27 | 40 | A4->C4 | możliwy mat | (39:0,14/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (40:16,16/16) | | | bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na C4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 28 | 41 | A4->B4 | możliwy mat | (39:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (40:18,18/18) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka |
| 29 | 42 | A4->A3 | możliwy mat | (39:0,13/19) w 2 ruchu [1,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (40:19,19/19) | | | bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka |
| 30 | 43 | A4->A5 | możliwy mat | (39:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:18,18/18) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 31 | 44 | A4->A6 | możliwy mat | (39:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:18,18/18) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 32 | 45 | A4->A7 | możliwy mat | (39:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:18,18/18) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 33 | 46 | A4->A8 | możliwy mat | (39:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:18,18/18) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |

Spośród 46 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F3->E2, 39:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) F3->F2, 39:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 10416.1, dla ruchu F3->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[38] Hf3-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[39] Kd2-Kc3 (1) ruch białym królem

[40] He2-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

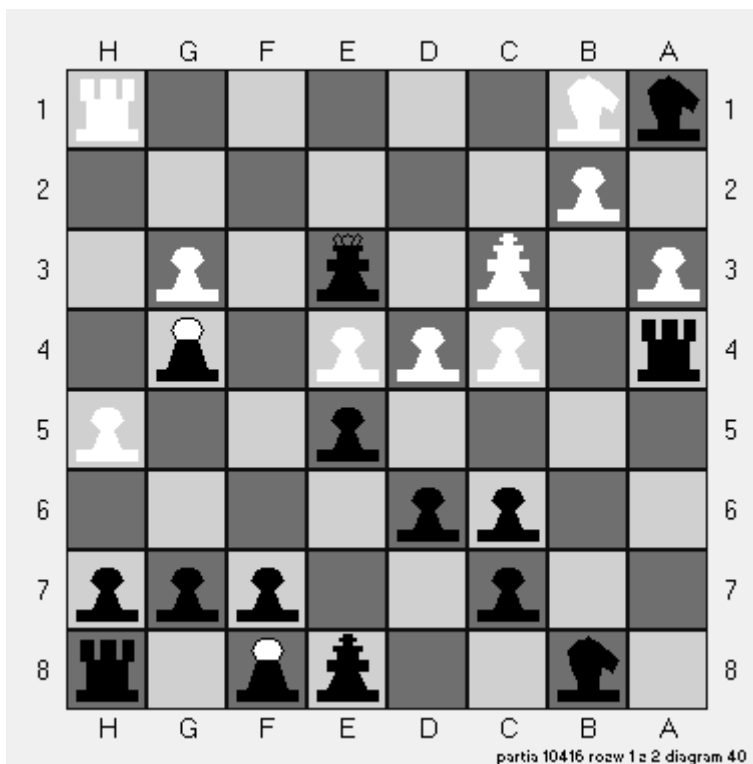


Diagram 4, partia_10416_rozw_1_z_2_diagram_40

Finał 10416.2, dla ruchu F3->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[38] Hf3-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[39] Kd2-Kd3 (1) ruch białym królem

[40] Hf2:Hd4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

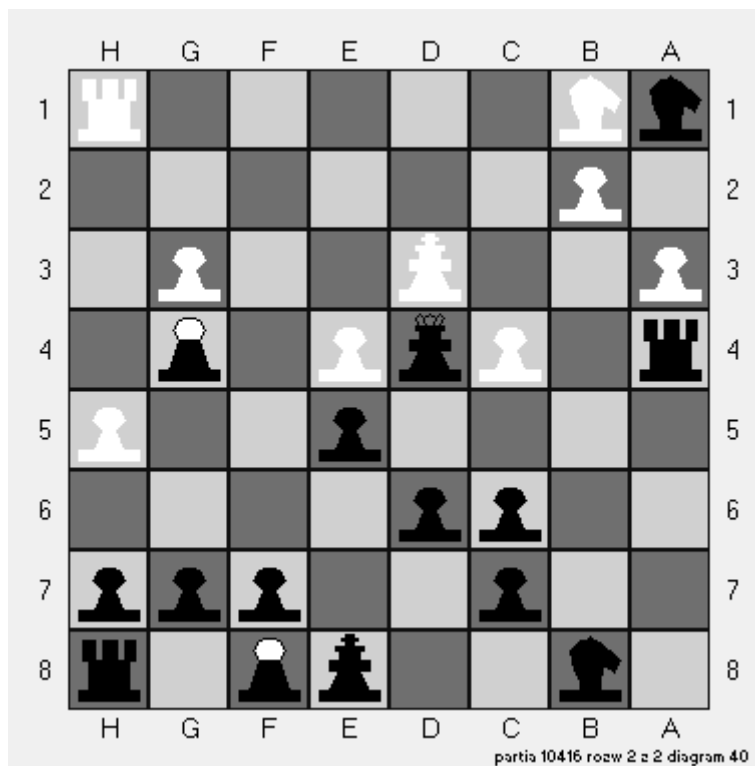


Diagram 5, partia_10416_rozw_2_z_2_diagram_40