

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

23.04.2021

17/2021



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 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	16
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	21
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	27
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	31
Zadanie 6. Znajdź 17 ruchów prowadzących do sukcesu.....	34
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	55
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	58
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	63
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	69
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	76
Zadanie 12. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	83
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	90
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	95
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	102
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	105
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	112
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	119
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	125
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	128
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	131
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	138
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	142
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	147
Zadanie 25. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	152
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	160
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	165
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	168
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	172
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	175
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	180
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	184
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	189
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	192
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	196
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	203
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	206
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	211
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	214
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	218
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	222
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	225
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	228
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	232
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	235
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	239
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	244

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	250
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	258
Zadanie 50. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	263

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, 16, 21, 27, 31

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 34, 55, 58, 63, 69

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 76, 83, 90, 95, 102

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 105, 112, 119, 125, 128

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 131, 138, 142, 147, 152

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 160, 165, 168, 172, 175

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 180, 184, 189, 192, 196

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 203, 206, 211, 214, 218

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 222, 225, 228, 232, 235

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 239, 244, 250, 258, 263

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 6 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 5112, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,c2-c4,Gc8-Ge6, długość partii 58 ruchów.

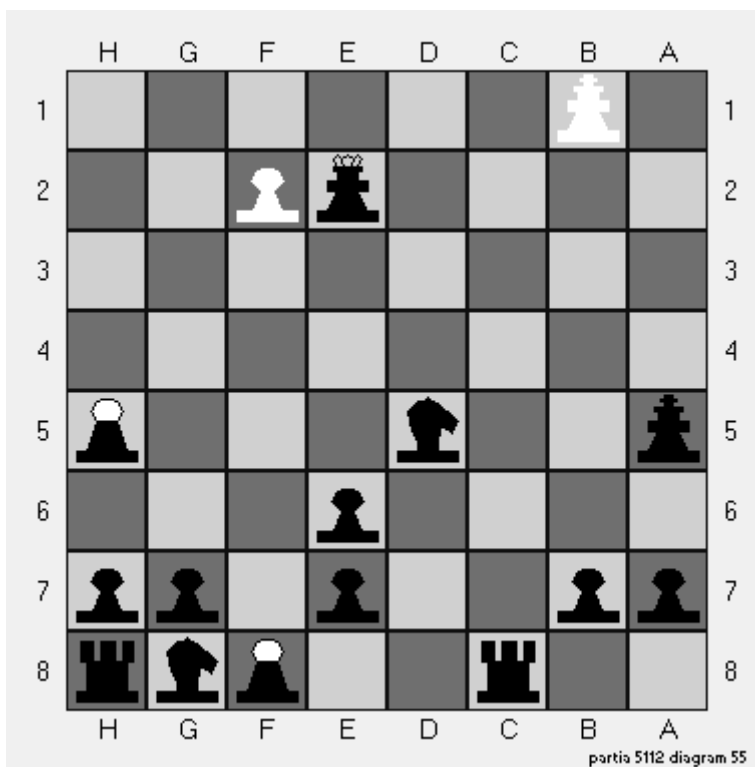


Diagram 1, partia_5112_diagram_55

Oczekiwany 56 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 54 różne ruchy.

Zaproponuj sześć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 58 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 57 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

5) _____

6) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:56

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	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H5 na G4
2	2	H5->G6	możliwy mat	(!) (57:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H5->G6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H5 na G6
3	3	H5->F3	możliwy mat	(!) (57:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H5->F3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H5 na F3
4	4	H5->F7	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H5 na F7
5	5	H5->E8	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H5 na E8
6	6	H7->H6	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
7	7	G7->G5	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5
8	8	G7->G6	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
9	9	G8->H6	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
10	10	G8->F6	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
11	13	E2->F2	możliwy mat	(!) (57:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E2->F2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na F2 zbity biały pionek
12	20	E2->D2	możliwy mat	(!) (57:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E2->D2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na D2
13	28	E6->E5	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5
14	29	D5->F4	możliwy mat	(57:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na F4
15	30	D5->F6	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na F6
16	31	D5->E3	możliwy mat	(57:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

17	32	D5->C3	możliwy mat	(57:2,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:2,2/2)	możliwy mat w 2 ruchu lub (!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->C3 conajmniej remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na C3
18	34	D5->B4	możliwy mat	(!) (57:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->B4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na B4
19	35	D5->B6	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na B6
20	39	C8->C2	możliwy mat	(!) (57:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C8->C2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C2
21	40	C8->C3	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C3
22	41	C8->C4	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C4
23	42	C8->C5	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C5
24	43	C8->C6	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C6
25	44	C8->C7	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C7
26	47	B7->B5	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5
27	48	B7->B6	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
28	49	A5->B4	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji A5 na B4
29	50	A5->B5	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji A5 na B5
30	51	A5->B6	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji A5 na B6
31	52	A5->A4	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji A5 na A4
32	53	A5->A6	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji A5 na A6
33	54	A7->A6	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 54 ruchów, sześć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E2->F2, 57:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzi do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzi do remisu

- 2) H5->F3, 57:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 3) H5->G6, 57:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 4) E2->D2, 57:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 5) D5->B4, 57:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 6) C8->C2, 57:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 5112.1, dla ruchu E2->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[56] He2:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka

[57] Kb1-Ka1 (1) ruch białym królem

[58] Wc8-Wc1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

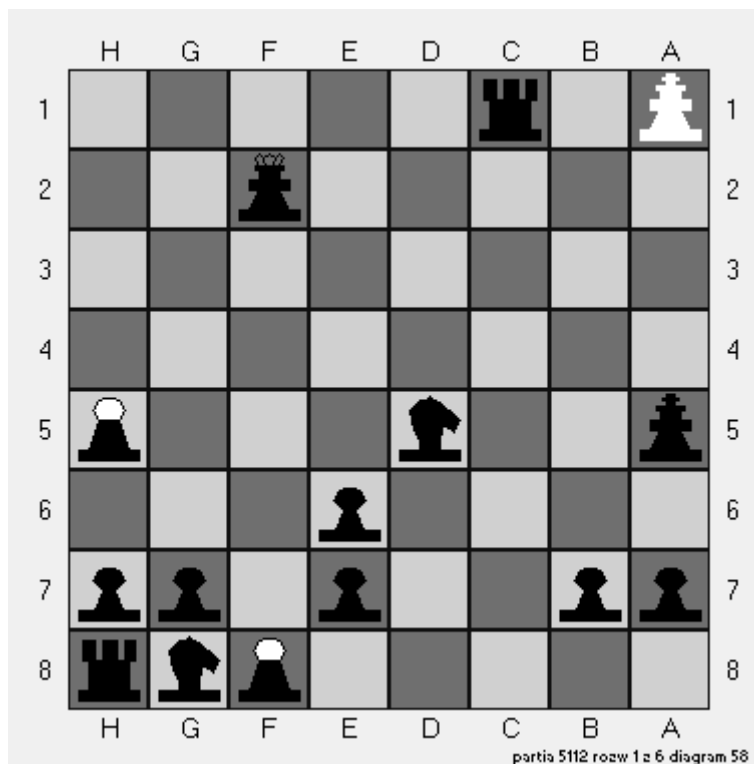


Diagram 2, partia_5112_rozw_1_z_6_diagram_58

Finał 5112.2, dla ruchu H5->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[56] Gh5-Gf3 (1) ruch czarnym gońcem

[57] Kb1-Ka1 (1) ruch białym królem

[58] Wc8-Wc1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

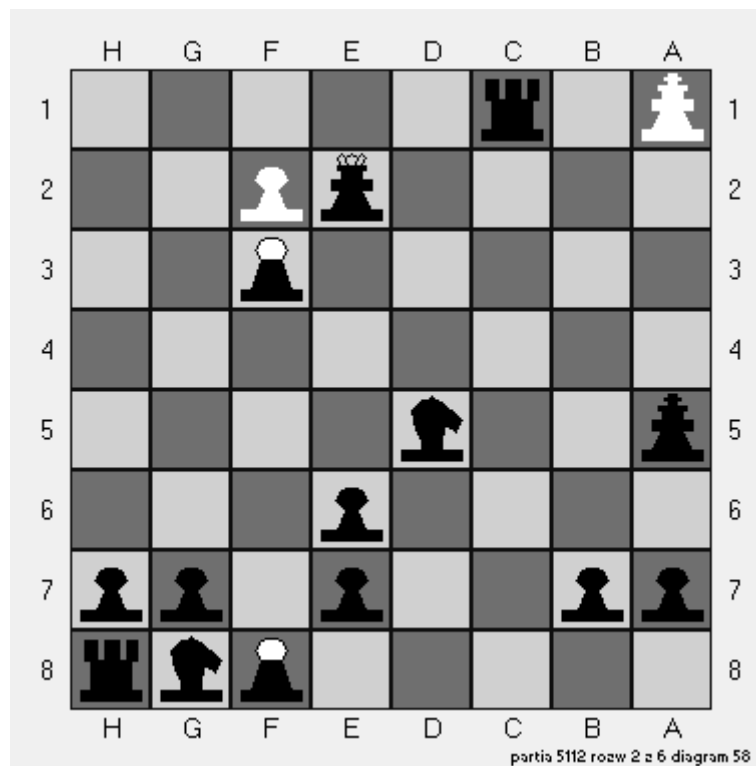


Diagram 3, partia_5112_rozw_2_z_6_diagram_58

Finał 5112.3, dla ruchu H5->G6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[56] Gh5-Gg6 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[57] Kb1-Ka1 (1) ruch białym królem

[58] Wc8-Wc1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

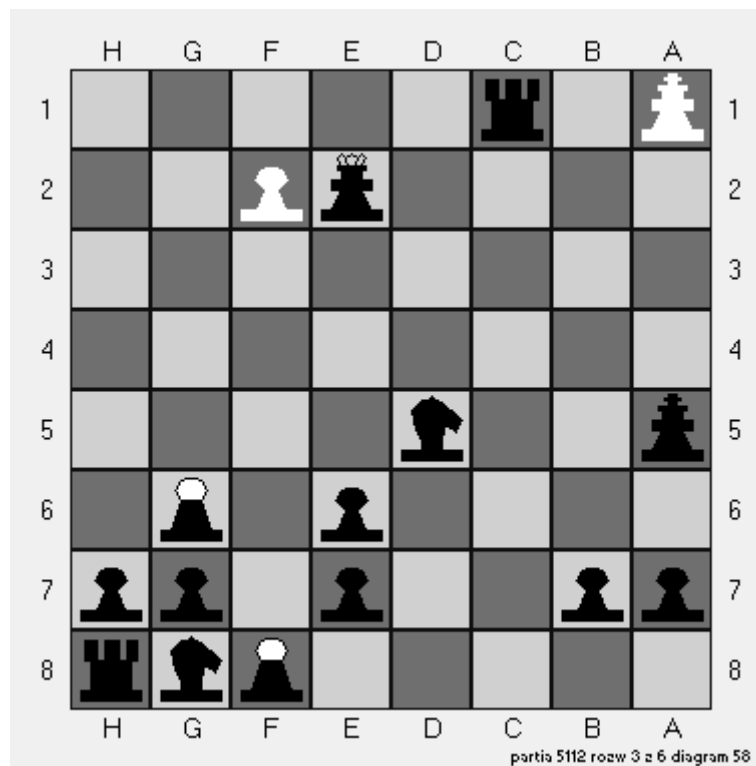


Diagram 4, partia_5112_rozw_3_z_6_diagram_58

Finał 5112.4, dla ruchu E2->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[56] He2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem

[57] f2- f3 (1) ruch białym pionkiem

[58] Wc8-Wc1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

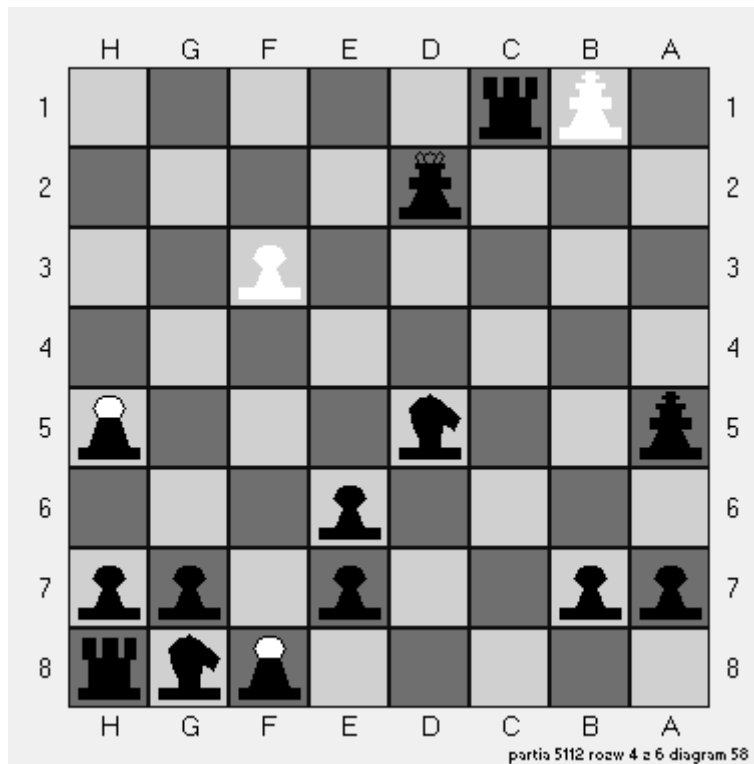


Diagram 5, partia_5112_rozw_4_z_6_diagram_58

Finał 5112.5, dla ruchu D5->B4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 34)

[56] Sd5-Sb4 (1) ruch czarnym koniem

[57] f2- f3 (1) ruch białym pionkiem

[58] He2-Ha2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

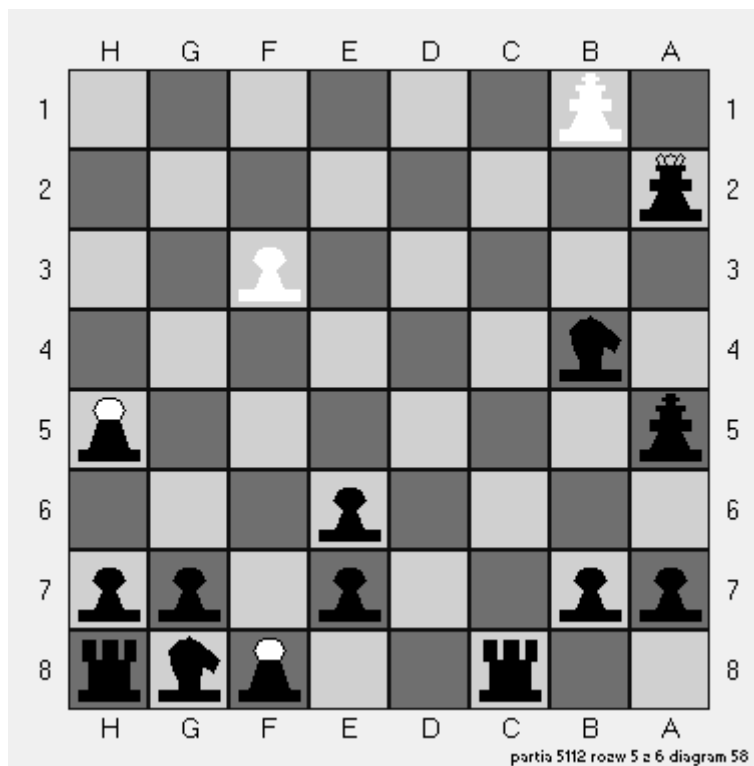


Diagram 6, partia_5112_rozw_5_z_6_diagram_58

Finał 5112.6, dla ruchu C8->C2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 39)

[56] Wc8-Wc2 (1) ruch czarną wieżą

[57] f2- f3 (1) ruch białym pionkiem

[58] He2-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

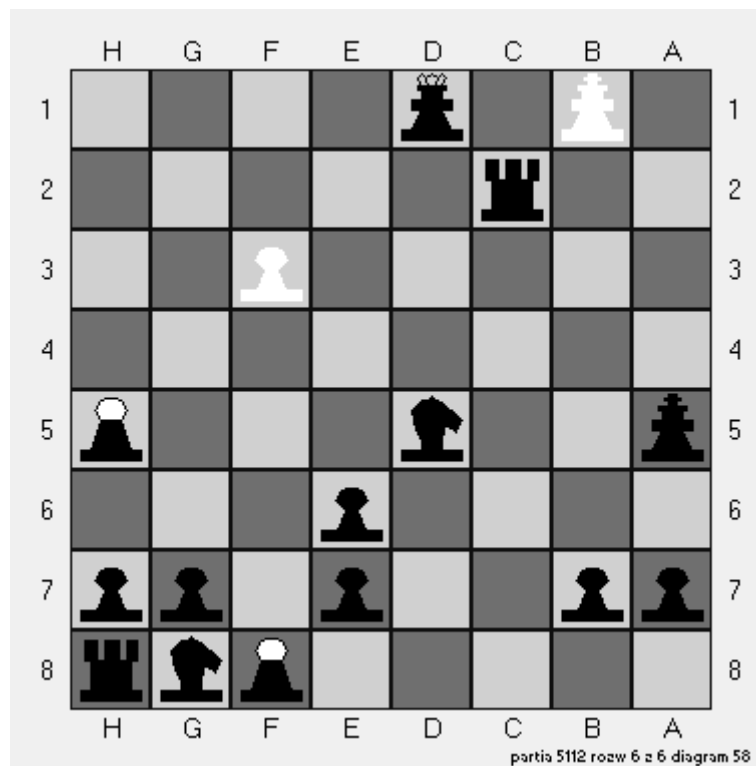


Diagram 7, partia_5112_rozw_6_z_6_diagram_58

Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 5113, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,c2-c4,Gc8-Gd7, długość partii 54 ruchy.

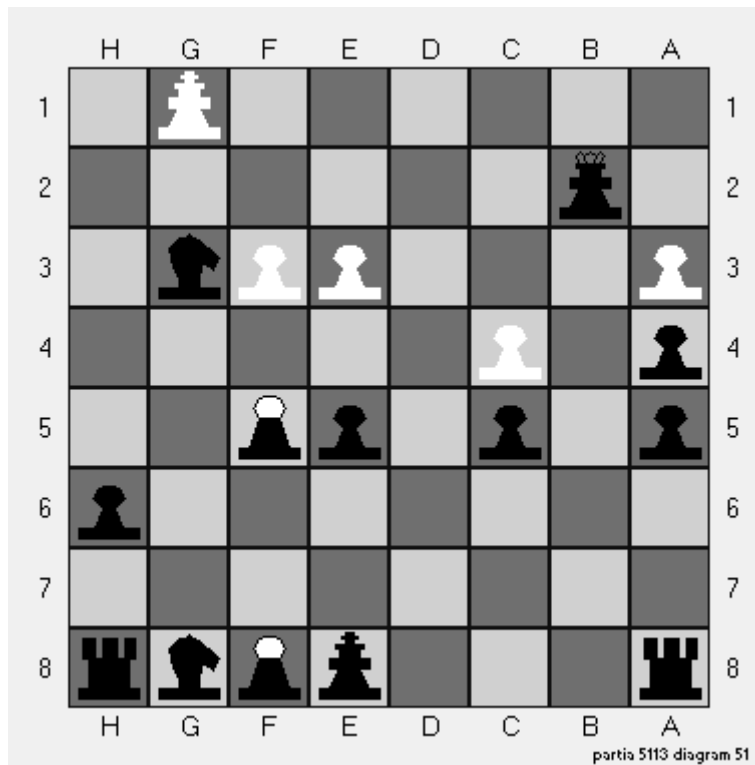


Diagram 8, partia_5113_diagram_51

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

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	3	G3->H1	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G3 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	5	G3->F1	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G3 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	7	G3->E4	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G3 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	10	F5->H3	możliwy mat	(!) (53:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F5->H3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na H3
5	14	F5->E4	możliwy mat	(53:1,1/2) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	29	E8->C8	możliwy mat	(!) (53:1,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->C8 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na C8
7	49	A8->D8	możliwy mat	(!) (53:1,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->D8 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8

Spośród 53 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) A8->D8, 53:1,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na dwie ścieżki będzie prowadzić do remisu
- 2) E8->C8, 53:1,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na dwie ścieżki będzie prowadzić do remisu
- 3) F5->H3, 53:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 5113.1, dla ruchu A8->D8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 49)

[52] Wa8-Wd8 (1) ruch czarną wieżą

[53] f3- f4 (1) ruch białym pionkiem

[54] Wd8-Wd1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

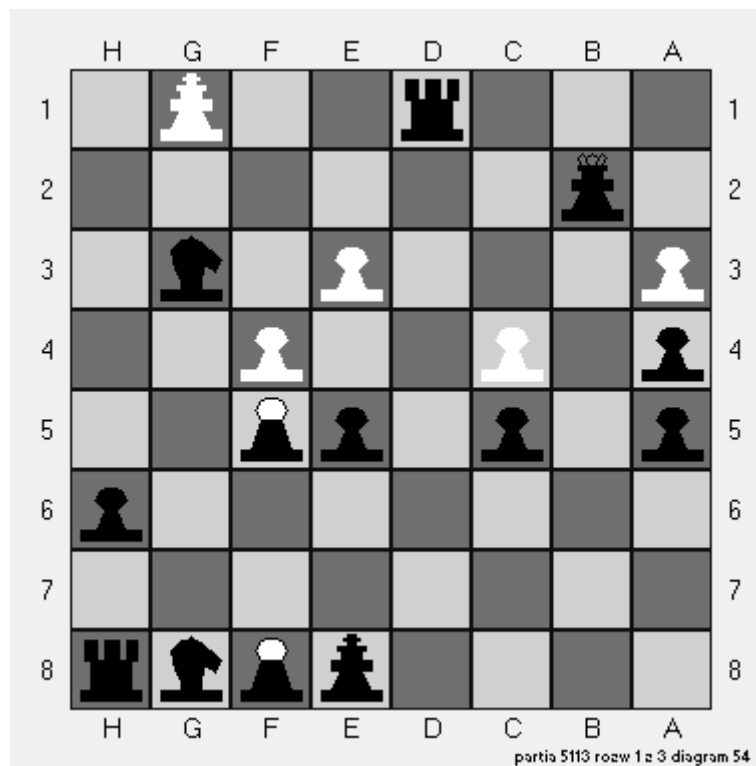


Diagram 9, partia_5113_rozw_1_z_3_diagram_54

Finał 5113.2, dla ruchu E8->C8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[52] Ke8-Kc8 (5) roszada duża czarnych

[53] f3- f4 (1) ruch białym pionkiem

[54] Wd8-Wd1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

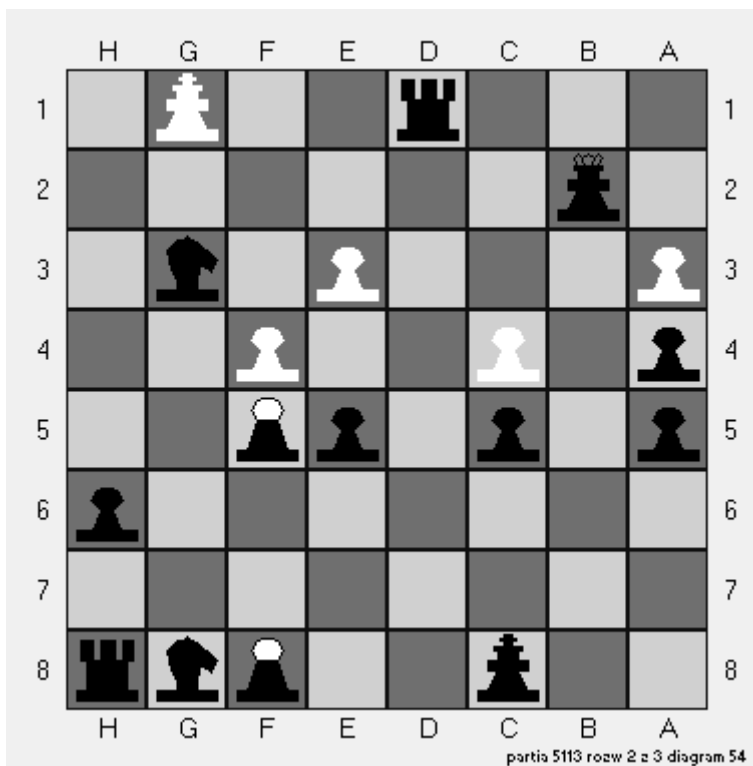


Diagram 10, partia_5113_rozw_2_z_3_diagram_54

Finał 5113.3, dla ruchu F5->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 10)

[52] Gf5-Gh3 (1) ruch czarnym gońcem

[53] f3- f4 (1) ruch białym pionkiem

[54] Hb2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

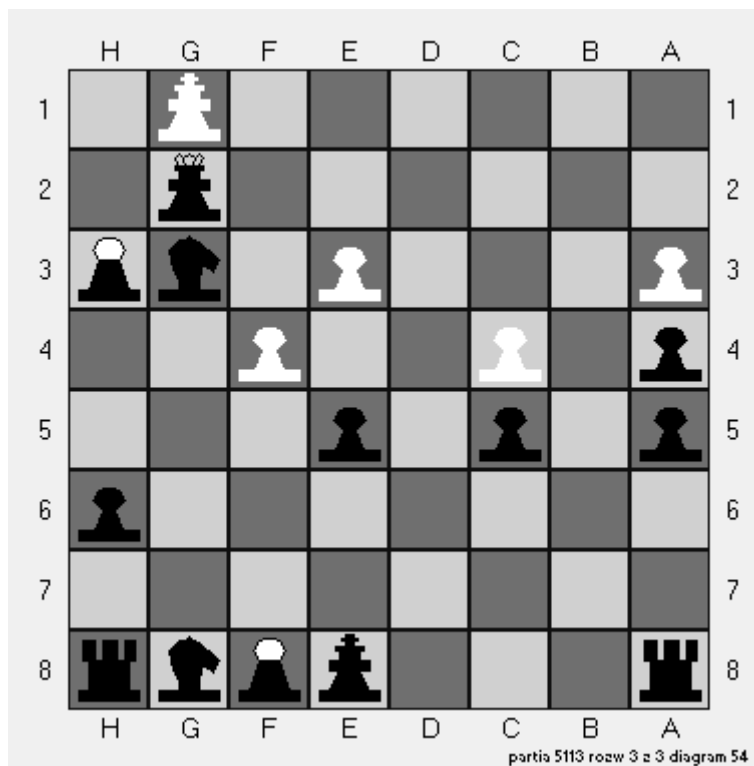


Diagram 11, partia_5113_rozw_3_z_3_diagram_54