

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

28.04.2023

17/2023



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 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	12
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	15
Zadanie 4. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	22
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	30
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	36
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	44
Zadanie 8. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	49
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	59
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	65
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	71
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	74
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	77
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	80
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	83
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	88
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	95
Zadanie 18. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	98
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	105
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	111
Zadanie 21. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	117
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	126
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	129
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	134
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	137
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.....	143
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	147
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	152
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	155
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	160
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	164
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	168
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	171
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	174
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	179
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	184
Zadanie 37. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	189
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	196
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	201
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	205
Zadanie 41. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	208
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	215
Zadanie 43. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	219
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	225
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	230
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	234
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	238

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	244
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	248
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	252

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, 12, 15, 22, 30

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 36, 44, 49, 59, 65

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 71, 74, 77, 80, 83

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 88, 95, 98, 105, 111

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 117, 126, 129, 134, 137

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 143, 147, 152, 155, 160

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 164, 168, 171, 174, 179

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 184, 189, 196, 201, 205

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 208, 215, 219, 225, 230

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 234, 238, 244, 248, 252

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 10557, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sh6,b2-b4,a7-a6, długość partii 42 ruchy.

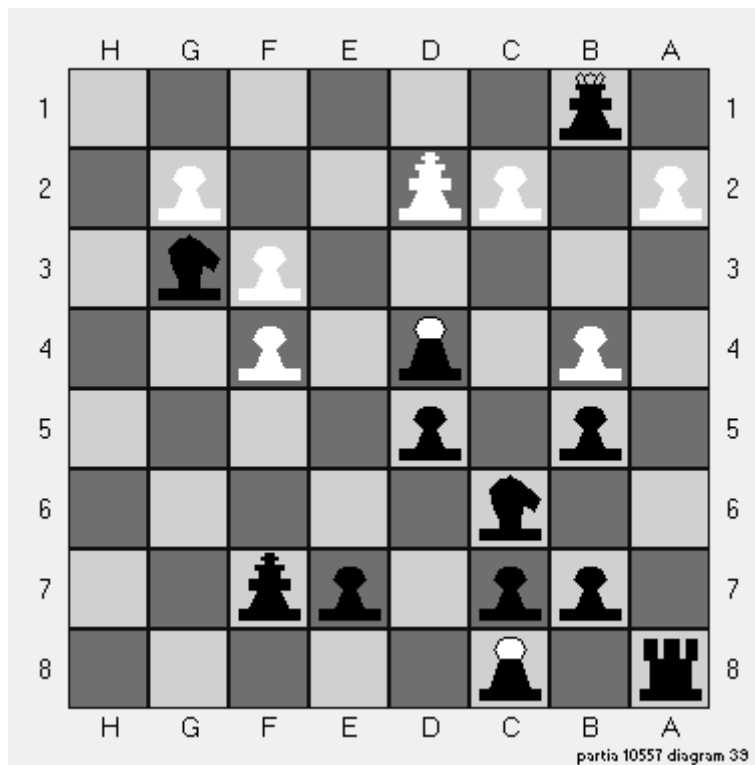


Diagram 1, partia_10557_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 59 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:40

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G3->H1	możliwy mat	(41:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G3 na H1
2	2	G3->H5	możliwy mat	(41:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G3 na H5
3	3	G3->F1	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G3 na F1
4	4	G3->F5	możliwy mat	(41:0,3/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G3 na F5
5	5	G3->E2	możliwy mat	(41:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G3 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	6	G3->E4	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G3 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	7	F7->G6	możliwy mat	(41:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6
8	8	F7->G7	możliwy mat	(41:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7
9	9	F7->G8	możliwy mat	(41:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G8
10	10	F7->F6	możliwy mat	(41:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F6
11	11	F7->F8	możliwy mat	(41:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8
12	12	F7->E6	możliwy mat	(41:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E6
13	13	F7->E8	możliwy mat	(41:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8
14	14	E7->E5	możliwy mat	(41:0,3/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	15	E7->E6	możliwy mat	(41:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
16	17	D4->G1	możliwy mat	(41:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na G1

17	19	D4->F2	możliwy mat	(41:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na F2
18	21	D4->E3	możliwy mat	(41:0,2/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
19	22	D4->E5	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	24	D4->C5	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
21	26	D4->B6	możliwy mat	(41:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na B6
22	29	C6->E5	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
23	30	C6->D8	możliwy mat	(41:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D8
24	31	C6->B4	możliwy mat	(41:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4 zбитy biały pionek
25	32	C6->B8	możliwy mat	(41:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B8
26	33	C6->A5	możliwy mat	(41:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
27	34	C6->A7	możliwy mat	(41:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A7
28	35	C8->H3	możliwy mat	(41:0,3/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
29	36	C8->G4	możliwy mat	(41:0,3/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
30	37	C8->F5	możliwy mat	(41:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na

							F5
31	38	C8->E6	możliwy mat	(41:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6
32	39	C8->D7	możliwy mat	(41:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7
33	40	B1->H1	możliwy mat	(41:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na H1
34	41	B1->G1	możliwy mat	(41:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na G1
35	42	B1->F1	możliwy mat	(41:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na F1
36	43	B1->E1	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
37	45	B1->C1	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
38	46	B1->C2	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na C2 zbitą białą pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
39	47	B1->B2	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B2
40	49	B1->B4	możliwy mat	(41:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B4 zbitą białą pionek
41	50	B1->A1	możliwy mat	(41:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na A1
42	52	B7->B6	możliwy mat	(41:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
43	53	A8->B8	możliwy mat	(41:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8
44	54	A8->A2	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zbitą białą pionek
45	55	A8->A3	możliwy mat	(!) (41:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A3 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3
46	56	A8->A4	możliwy mat	(41:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4

47	57	A8->A5	możliwy mat	(41:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
48	58	A8->A6	możliwy mat	(41:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
49	59	A8->A7	możliwy mat	(41:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 59 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A8->A3, 41:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 10557.1, dla ruchu A8->A3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 55)

[40] Wa8-Wa3 (1) ruch czarną wieżą

[41] c2- c3 (1) ruch białym pionkiem

[42] Wa3:Wa2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest mat/

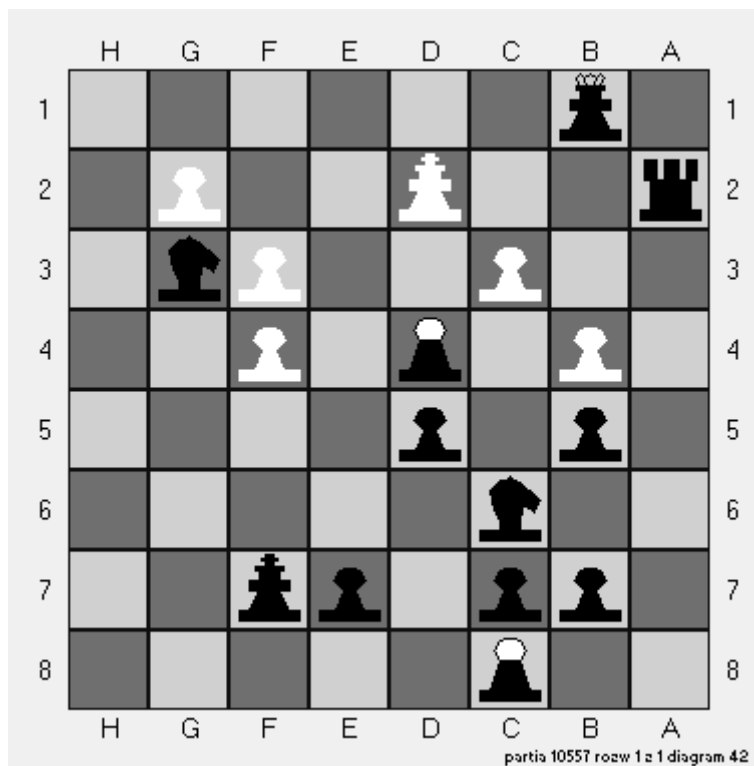


Diagram 2, partia_10557_rozw_1_z_1_diagram_42

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 10558, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sh6,a2-a3,Sh6-Sg4, długość partii 50 ruchów.

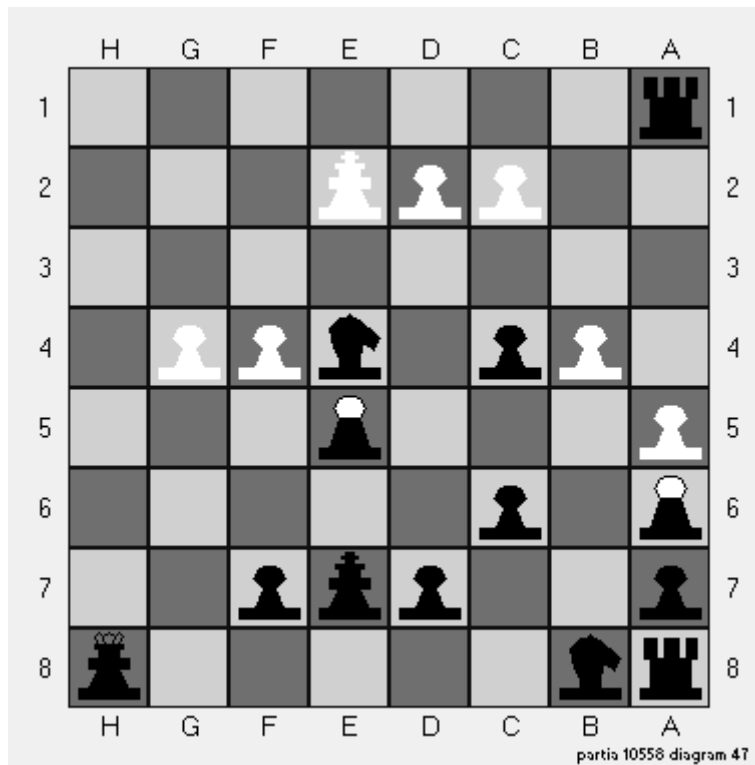


Diagram 3, partia_10558_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 56 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	H8->H1	możliwy mat	(!) (49:0,8/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (50:8,8/8)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H8->H1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H8 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	3	H8->H3	możliwy mat	(49:0,1/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H8 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	4	H8->H4	możliwy mat	(49:0,7/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H8 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	10	H8->F6	możliwy mat	(49:0,1/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	26	E5->F4	możliwy mat	(49:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:6,6/6)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na F4 zбиты biały pionek
6	28	E5->D4	możliwy mat	(49:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na D4
7	46	A1->E1	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 A1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży

Spośród 56 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H8->H1, 49:0,8/8 osiem na osiem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10558.1, dla ruchu H8->H1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[48] Hh8-Hh1 (1) ruch czarnym hetmanem

[49] d2- d4 (1) ruch białym pionkiem

[50] Wa1-We1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

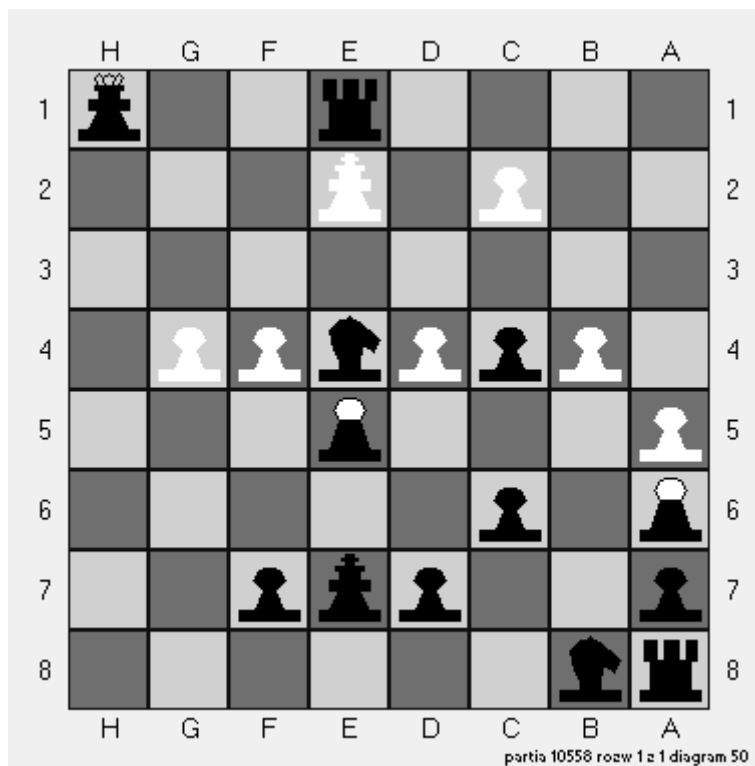


Diagram 4, partia_10558_rozw_1_z_1_diagram_50