

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

30.04.2020

18/2020



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	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	38
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	43
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	62
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	74
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	84
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	87
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	96
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	111
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 25. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	121
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	137
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	144
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	152
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	160
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	167
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	183
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	198
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	204
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 47. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	217

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	222
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	227
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	233

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, 11, 16, 19, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 35, 38, 43, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 55, 62, 66, 71, 74

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 80, 84, 87, 92, 96

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 101, 105, 111, 117, 121

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 127, 132, 137, 141, 144

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 149, 152, 155, 160, 167

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 172, 177, 180, 183, 190

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 193, 198, 201, 204, 207

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 212, 217, 222, 227, 233

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 2372, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f5,Wh1-Wh2,b7-b5, długość partii 42 ruchy.

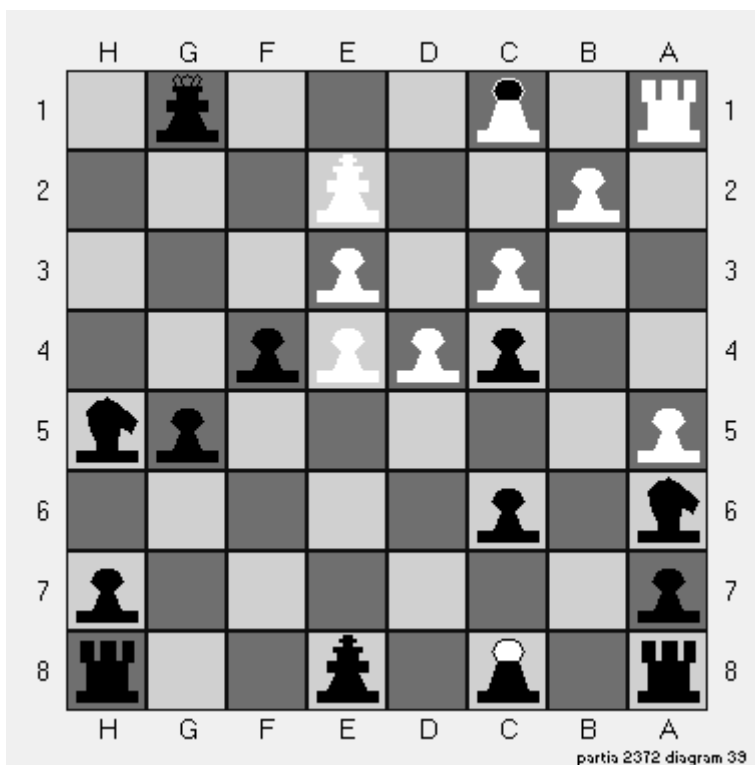


Diagram 1, partia_2372_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 38 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	H5->G3	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H5 na G3
2	2	H5->G7	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H5 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H5->F6	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H5 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	H7->H6	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	H8->G8	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	H8->F8	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	8	G1->H2	możliwy mat	(41:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H2
8	13	G1->F2	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 G1 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	14	G1->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 G1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
10	15	G1->E3	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na E3 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	18	G5->G4	możliwy mat	(41:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	19	F4->F3	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			pionkiem z pozycji F4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	20	F4->E3	możliwy mat	(41:0,10/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F4 na E3 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	21	E8->G8	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	22	E8->F7	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	23	E8->F8	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	24	E8->E7	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	26	E8->D8	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	27	C6->C5	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	28	C8->H3	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	29	C8->G4	możliwy mat	(!) (41:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C8->G4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4
22	30	C8->F5	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	31	C8->E6	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	32	C8->D7	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

				(!) (42:12,12/12)			D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	34	A6->C5	możliwy mat	(41:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (42:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
26	35	A6->C7	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	36	A6->B4	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
28	37	A6->B8	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	38	A8->B8	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 38 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C8->G4, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2372.1, dla ruchu C8->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[40] Gc8-Gg4 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Ke2-Kd2 (1) ruch białym królem

[42] Hg1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

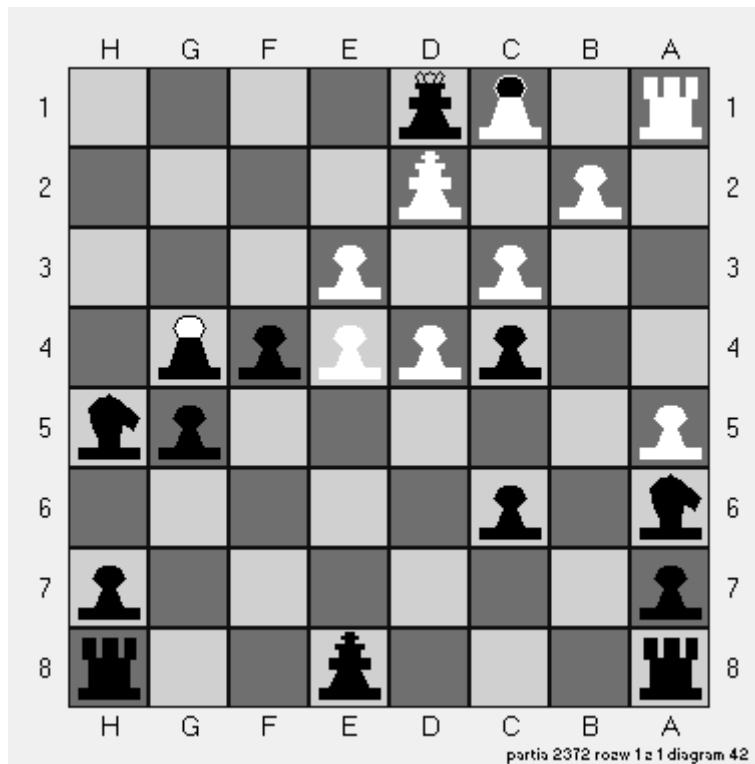


Diagram 2, partia_2372_rozw_1_z_1_diagram_42

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 2373, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f5,Wh1-Wh2,b7-b6, długość partii 38 ruchów.

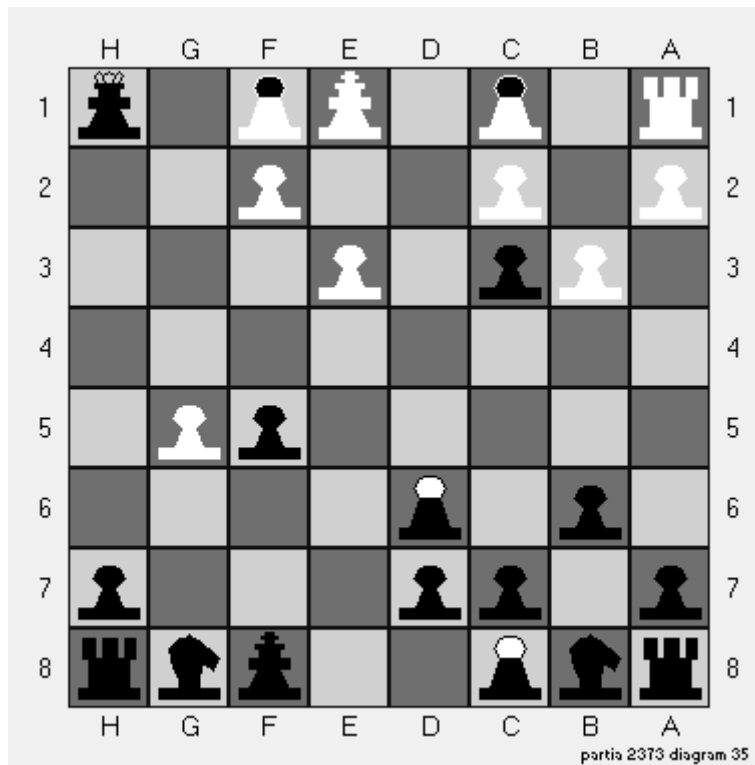


Diagram 3, partia_2373_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 40 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:36

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	H1->H3	możliwy mat	(37:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (38:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
2	6	H1->G1	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G1
3	7	H1->G2	możliwy mat	(37:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	11	H1->D5	możliwy mat	(37:0,3/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na D5
5	14	H7->H5	możliwy mat	(37:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	15	H7->H6	możliwy mat	(37:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	16	G8->H6	możliwy mat	(37:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	17	G8->F6	możliwy mat	(37:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	18	G8->E7	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
10	19	F5->F4	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	20	F8->G7	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na G7
12	21	F8->F7	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na F7
13	22	F8->E7	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na

				(38:13,13/13)			E7
14	23	F8->E8	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na E8
15	24	D6->H2	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na H2
16	25	D6->G3	możliwy mat	(37:0,1/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (38:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	26	D6->F4	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
18	27	D6->E5	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na E5
19	28	D6->E7	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na E7
20	29	D6->C5	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na C5
21	30	D6->B4	możliwy mat	(37:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na B4
22	31	D6->A3	możliwy mat	(37:0,1/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (38:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
23	32	C7->C5	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5
24	33	C7->C6	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
25	34	C8->B7	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
26	35	C8->A6	możliwy mat	(!) (37:0,12/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:12,12/12)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C8->A6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6
27	36	B6->B5	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na B5
28	37	B8->C6	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
29	38	B8->A6	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
30	39	A7->A5	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
31	40	A7->A6	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7

				(38:13,13/13)			na A6
--	--	--	--	---------------	--	--	-------

Spośród 40 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C8->A6, 37:0,12/12 dwanaście na dwanaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2373.1, dla ruchu C8->A6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

[36] Gc8-Ga6 (1) ruch czarnym gońcem

[37] Gc1-Ga3 (1) ruch białym gońcem

[38] Hh1:Hf1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest mat/

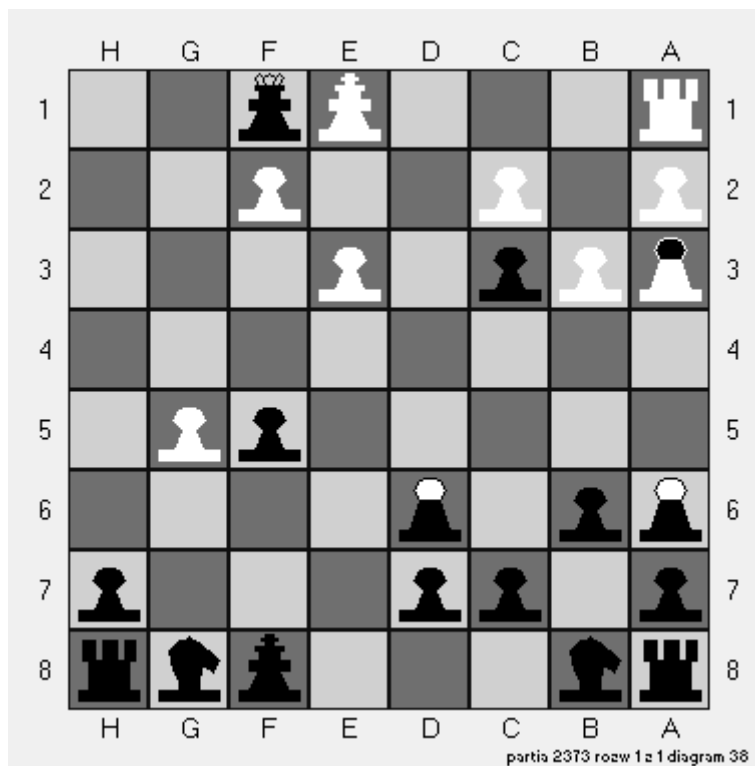


Diagram 4, partia_2373_rozw_1_z_1_diagram_38