

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

14.06.2019

2/2019



ISBN 978-83-7853-517-1

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	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	27
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 7. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	38
Zadanie 8. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	45
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	61
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	70
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	77
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	88
Zadanie 17. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	94
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
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	126
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	129
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	143
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	156
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	174
Zadanie 34. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	182
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	203
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 42. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	221
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	229
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	233
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	236
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	242
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	246

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	249
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	254
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	261

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 zamatoowania 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, 27

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 38, 45, 54, 58

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 61, 67, 70, 77, 83

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 88, 94, 106, 109, 114

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 117, 121, 126, 129, 132

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 137, 140, 143, 149, 156

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 163, 168, 174, 182, 189

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 192, 197, 203, 207, 211

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 217, 221, 229, 233, 236

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 242, 246, 249, 254, 261

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 51, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h5,Sg1-Sf3,e7-e5, długość partii 76 ruchów.

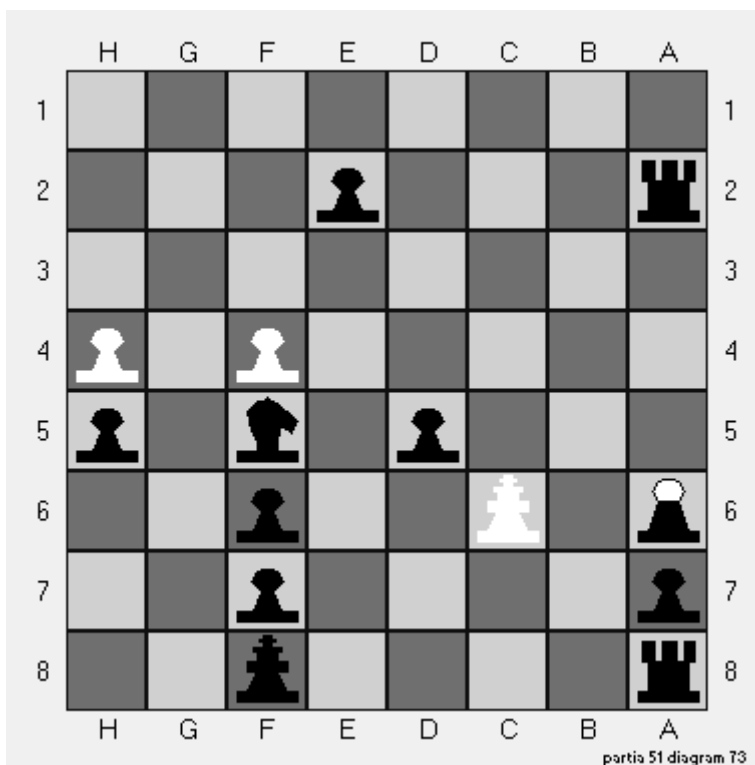


Diagram 1, partia_51_diagram_73

Oczekiwany 74 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 33 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 76 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 75 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:74

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	11	F8->E7	możliwy mat	(75:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (76:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	12	F8->E8	możliwy mat	(75:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (76:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	19	A2->C2	możliwy mat	(!) (75:2,2/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (76:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A2->C2 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	32	A8->C8	możliwy mat	(75:2,1/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (76:2,2/2)	możliwy mat w 2 ruchu lub (!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->C8 conajmniej remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 33 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A2->C2, 75:2,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do remisu

Finał 51.1, dla ruchu A2->C2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[74] Wa2-Wc2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[75] Kc6-Kd7 (1) ruch białym królem

[76] Ga6-Gb5 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

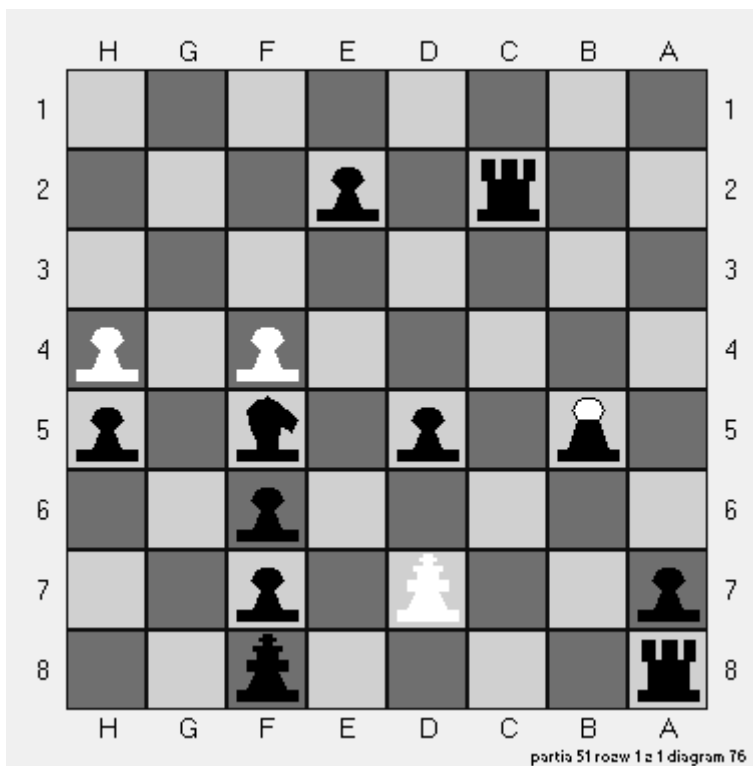


Diagram 2, partia_51_rozw_1_z_1_diagram_76

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 53, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h5,Sg1-Sf3,d7-d5, długość partii 36 ruchów.

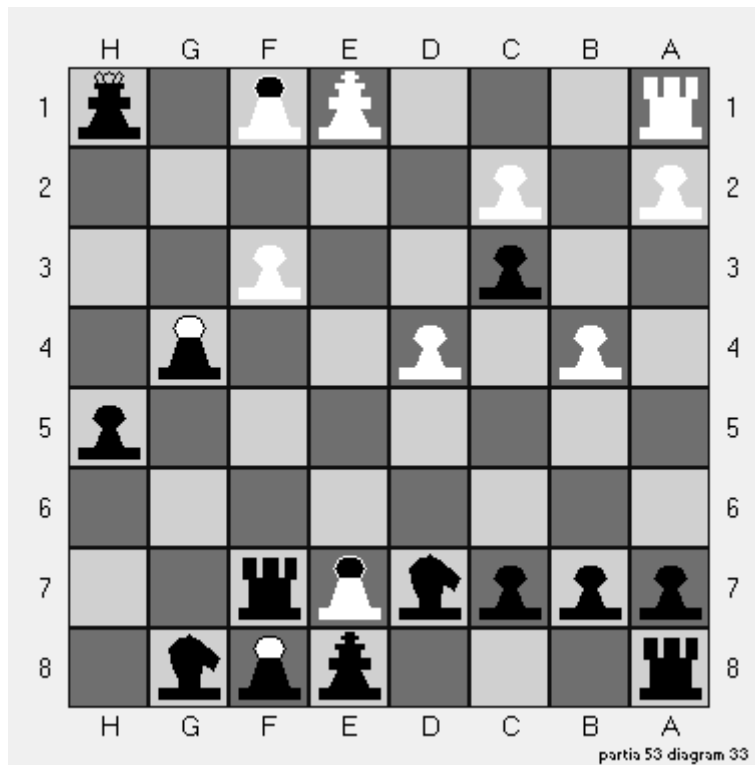


Diagram 3, partia_53_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 40 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	H1->H2	możliwy mat	(35:0,15/25) w 2 ruchu [0,2,0,0,0], (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	2	H1->H3	możliwy mat	(35:0,3/27) w 2 ruchu [0,2,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (36:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
3	4	H1->G1	możliwy mat	(35:0,4/19) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	5	H1->G2	możliwy mat	(35:0,15/24) w 2 ruchu [0,2,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
5	7	H1->F3	możliwy mat	(!) (35:0,21/21) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (36:21,21/21)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->F3 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na F3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	8	H5->H4	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
7	9	G4->H3	możliwy mat	(35:0,16/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
8	10	G4->F3	możliwy mat	(35:0,3/15) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (36:15,15/15)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
9	11	G4->F5	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	12	G4->E6	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

11	13	G8->H6	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
12	14	G8->F6	możliwy mat	(35:0,2/18) w 2 ruchu [0,2,1,0,0](?) <0,2,1,0,0>, (!) (36:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
13	15	G8->E7	możliwy mat	(35:0,3/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (36:13,13/13)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7 zбитy biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
14	16	F7->H7	możliwy mat	(35:0,1/20) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F7 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
15	17	F7->G7	możliwy mat	(35:0,1/20) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F7 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
16	18	F7->F3	możliwy mat	(35:0,15/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (36:17,17/17)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji F7 na F3 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	19	F7->F4	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F7 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
18	20	F7->F5	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
19	21	F7->F6	możliwy mat	(35:0,3/18) w 2 ruchu [0,2,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (36:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
20	22	F7->E7	możliwy mat	(35:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:2,2/2)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji F7 na E7 zбитy biały Goniec
21	23	F8->H6	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
22	24	F8->G7	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
23	25	F8->E7	możliwy mat	(35:0,3/13) w 2 ruchu			bijący ruch czarnym

				[0,1,0,0,0], (!) (36:13,13/13)			Gońcem z pozycji F8 na E7 zбитy biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
24	26	E8->E7	możliwy mat	(35:0,3/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (36:13,13/13)			bijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7 zбитy biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
25	27	D7->F6	możliwy mat	(35:0,2/18) w 2 ruchu [0,2,1,0,0](?) <0,2,1,0,0>, (!) (36:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
26	28	D7->E5	możliwy mat	(35:0,2/21) w 2 ruchu [0,2,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
27	29	D7->C5	możliwy mat	(35:0,2/22) w 2 ruchu [0,2,3,0,0](?) <0,1,3,0,0>, (!) (36:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
28	30	D7->B6	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
29	31	D7->B8	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
30	32	C7->C5	możliwy mat	(35:0,2/22) w 2 ruchu [3,2,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (36:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
31	33	C7->C6	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
32	34	B7->B5	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
33	35	B7->B6	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
34	36	A7->A5	możliwy mat	(35:0,2/21) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
35	37	A7->A6	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
36	38	A8->D8	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [0,2,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
37	39	A8->C8	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
38	40	A8->B8	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

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

1) H1->F3, 35:0,21/21 dwadzieścianajeden na dwadzieścianajeden ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 53.1, dla ruchu H1->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 7)

[34] Hh1:Hf3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka

[35] Ge7-Gf6 (1) ruch białym gońcem

[36] Hf3-Hg3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

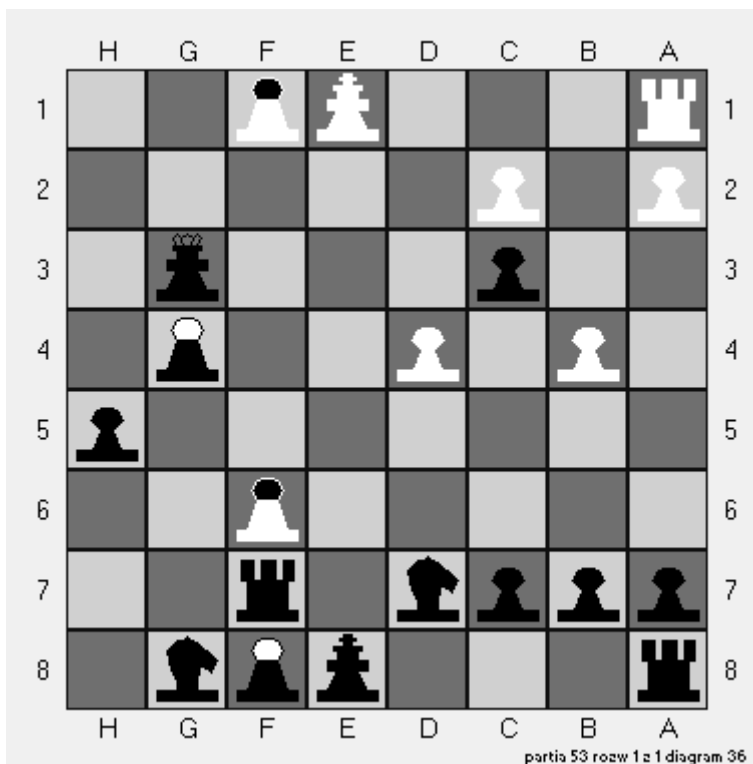


Diagram 4, partia_53_rozw_1_z_1_diagram_36