

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

21.05.2021

21/2021



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	10
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	25
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 9. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	39
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	48
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	53
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	57
Zadanie 13. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	62
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	69
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 17. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	81
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	87
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	91
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	98
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	102
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 24. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	109
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	115
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	142
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	147
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	167
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	170
Zadanie 37. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	173
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 41. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	195
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	225

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	228
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	231
Zadanie 50. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	234

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, 10, 15, 22, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 28, 31, 34, 39, 48

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 53, 57, 62, 69, 73

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 78, 81, 87, 91, 95

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 98, 102, 106, 109, 115

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 123, 128, 132, 137, 142

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 147, 153, 158, 161, 167

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 170, 173, 179, 184, 189

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 195, 203, 207, 210, 215

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 220, 225, 228, 231, 234

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 5313, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c5,h3-h4,e7-e5, długość partii 58 ruchów.

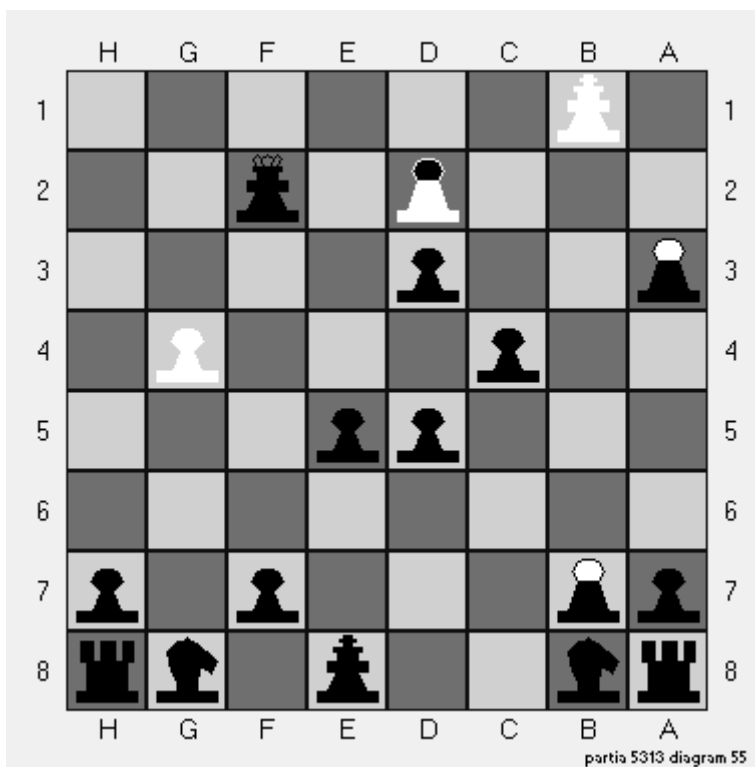


Diagram 1, partia_5313_diagram_55

Oczekiwany 56 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 58 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 57 ruchu.

1) _____

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	H7->H5	możliwy mat	(57:0,7/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(57:0,7/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	G8->H6	możliwy mat	(57:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	G8->F6	możliwy mat	(57:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
5	5	G8->E7	możliwy mat	(57:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
6	6	F2->H2	możliwy mat	(57:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na H2
7	9	F2->G2	możliwy mat	(57:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na G2
8	17	F2->E2	możliwy mat	(57:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na E2
9	19	F2->D2	możliwy mat	(!) (57:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F2->D2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na D2 zbity biały Goniec
10	20	F2->D4	możliwy mat	(57:0,9/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na D4
11	22	F2->B6	możliwy mat	(57:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na B6
12	23	F7->F5	możliwy mat	(57:0,7/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	24	F7->F6	możliwy mat	(57:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
14	25	E5->E4	możliwy mat	(57:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5

				(58:12,12/12)			na E4
15	26	E8->F8	możliwy mat	(57:0,5/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
16	27	E8->E7	możliwy mat	(57:0,5/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
17	28	E8->D7	możliwy mat	(57:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
18	29	E8->D8	możliwy mat	(57:0,5/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
19	30	D5->D4	możliwy mat	(57:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4
20	31	C4->C3	możliwy mat	(57:0,5/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0>, (!) (58:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	32	B7->C6	możliwy mat	(57:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na C6
22	33	B7->C8	możliwy mat	(57:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na C8
23	34	B7->A6	możliwy mat	(57:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na A6
24	35	B8->D7	możliwy mat	(57:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
25	36	B8->C6	możliwy mat	(57:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
26	37	B8->A6	możliwy mat	(57:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
27	41	A3->C1	możliwy mat	(57:0,7/13) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0>, (!) (58:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
28	45	A7->A5	możliwy mat	(57:0,7/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	46	A7->A6	możliwy mat	(57:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 46 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F2->D2, 57:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 5313.1, dla ruchu F2->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[56] Hf2:Hd2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca

[57] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[58] Hd2-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

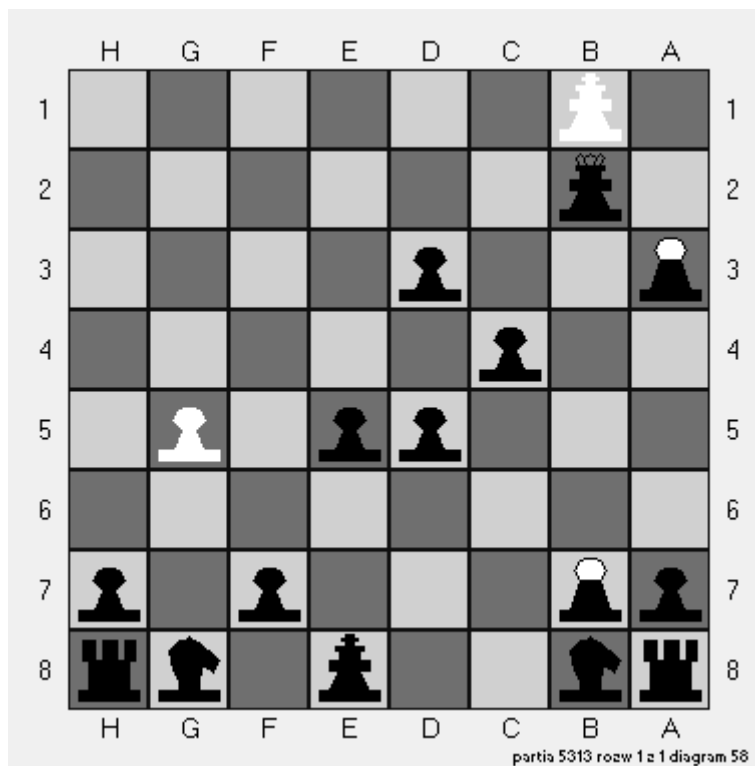


Diagram 2, partia_5313_rozw_1_z_1_diagram_58

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 5314, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c5,h3-h4,e7-e6, długość partii 48 ruchów.

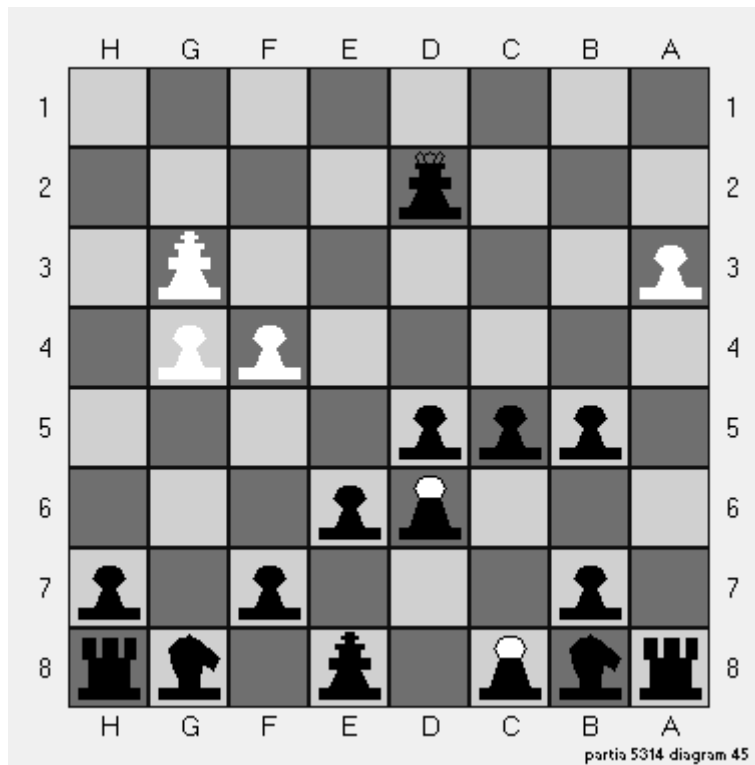


Diagram 3, partia_5314_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:46

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H5	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(47:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	3	G8->H6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
4	4	G8->F6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
5	5	G8->E7	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
6	6	F7->F5	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	F7->F6	możliwy mat	(47:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
8	8	E6->E5	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	E8->F8	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
10	10	E8->E7	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
11	11	E8->D7	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
12	12	E8->D8	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
13	13	D2->H2	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	15	D2->F2	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
15	16	D2->F4	możliwy mat	(47:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2

							na F4 zбиты бiалы пiоnek
16	24	D2->C2	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na C2
17	26	D2->B2	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na B2
18	28	D2->A2	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na A2
19	31	D6->F4	możliwy mat	(!) (47:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D6->F4 wygrywasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na F4 zбиты бiалы пiоnek
20	32	D6->F8	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na F8
21	33	D6->E5	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
22	34	D6->E7	możliwy mat	(47:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na E7
23	35	D6->C7	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na C7
24	36	C5->C4	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4
25	37	C8->D7	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7
26	38	B5->B4	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	39	B7->B6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
28	40	B8->D7	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
29	41	B8->C6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
30	44	A8->A4	możliwy mat	(47:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4
31	45	A8->A5	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5

32	46	A8->A6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
33	47	A8->A7	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D6->F4, 47:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 5314.1, dla ruchu D6->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 31)

[46] Gd6:Gf4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[47] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[48] Wa8:Wa3 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest mat/

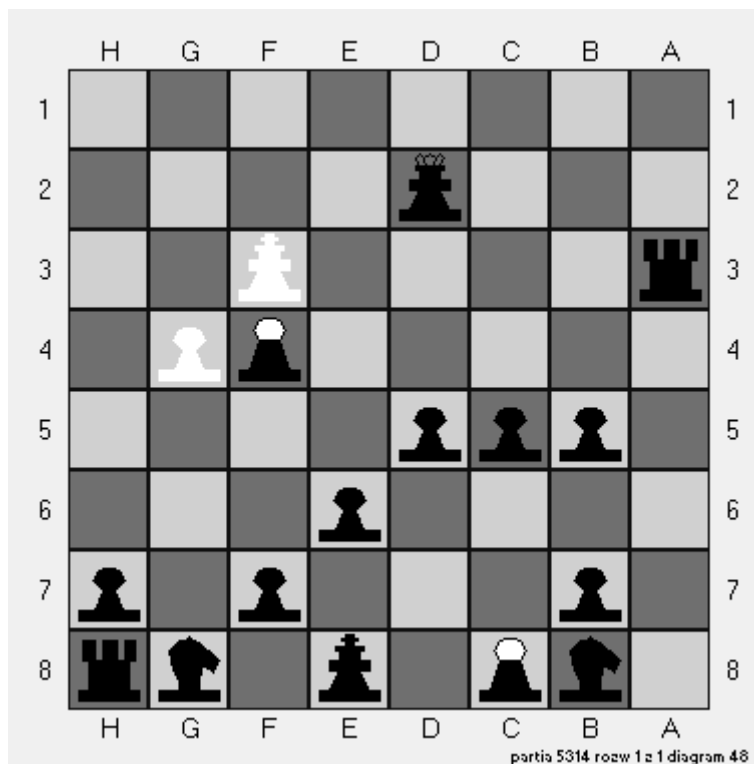


Diagram 4, partia_5314_rozw_1_z_1_diagram_48