

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

3.06.2022

22/2022



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	19
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	35
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	50
Zadanie 11. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	55
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	66
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	91
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	96
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	110
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	120
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 26. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	131
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	136
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	147
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	158
Zadanie 33. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	163
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	181
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	188
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	199
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	205
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	209
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	216
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	225
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	237
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	241
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	245

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 zamatowania 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, 19, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 28, 35, 41, 46, 50

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 55, 63, 66, 73, 78

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 83, 86, 91, 96, 101

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 106, 110, 117, 120, 128

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 131, 136, 140, 143, 147

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 153, 158, 163, 171, 176

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 181, 184, 188, 196, 199

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 202, 205, 209, 216, 220

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 225, 232, 237, 241, 245

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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 8043, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a5,b2-b4,e7-e6, długość partii 56 ruchów.

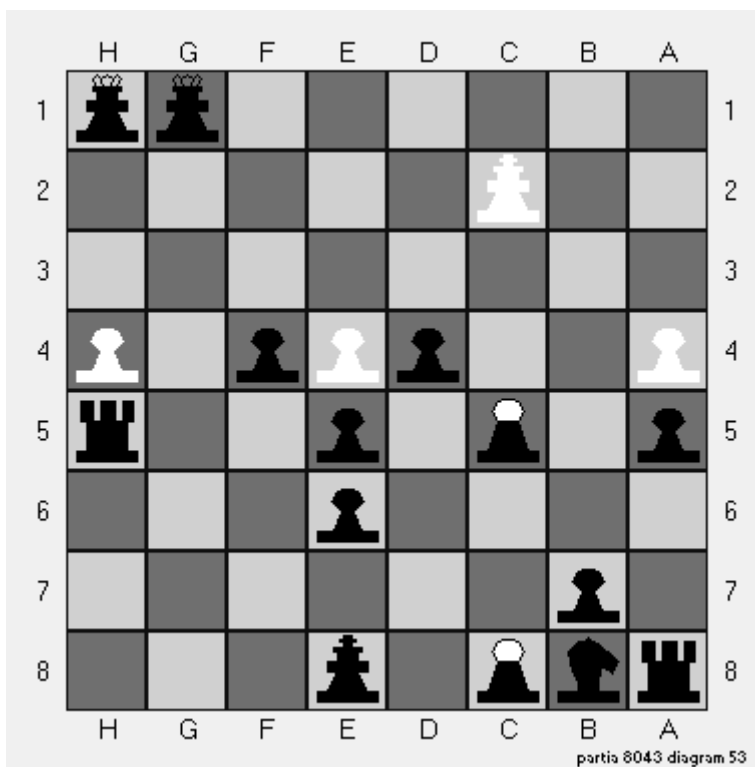


Diagram 1, partia_8043_diagram_53

Oczekiwany 54 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 56 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 55 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:54

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	(55:2,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)	możliwy mat w 2 ruchu lub (!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->H2 conajmniej remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H2
2	4	H1->G2	możliwy mat	(55:2,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)	możliwy mat w 2 ruchu lub (!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->G2 conajmniej remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G2
3	5	H1->F3	możliwy mat	(55:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na F3
4	6	H1->E4	możliwy mat	(55:2,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na E4 zбитy biały pionek
5	7	H5->H4	możliwy mat	(55:1,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H4 zбитy biały pionek
6	8	H5->H6	możliwy mat	(55:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H6
7	9	H5->H7	możliwy mat	(55:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H7
8	10	H5->H8	możliwy mat	(55:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H8
9	11	H5->G5	możliwy mat	(55:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
10	12	H5->F5	możliwy mat	(55:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
11	13	G1->H2	możliwy mat	(55:2,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)	możliwy mat w 2 ruchu lub (!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->H2 conajmniej remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H2
12	14	G1->G2	możliwy mat	(55:2,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)	możliwy mat w 2 ruchu lub (!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->G2 conajmniej remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G2
13	16	G1->G4	możliwy mat	(55:3,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G4
14	21	G1->F1	możliwy mat	(55:3,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)	możliwy mat w 2 ruchu lub (!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->F1 conajmniej remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F1

15	22	G1->F2	możliwy mat	(55:2,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)	możliwy mat w 2 ruchu lub (!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->F2 conajmniej remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F2
16	23	G1->E1	możliwy mat	(55:1,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na E1
17	25	G1->D1	możliwy mat	(!) (55:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->D1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na D1
18	26	G1->C1	możliwy mat	(55:2,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)	możliwy mat w 2 ruchu lub (!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->C1 conajmniej remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na C1
19	27	G1->B1	możliwy mat	(!) (55:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->B1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na B1
20	28	G1->A1	możliwy mat	(55:3,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)	możliwy mat w 2 ruchu lub (!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->A1 conajmniej remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na A1
21	29	F4->F3	możliwy mat	(55:2,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F4 na F3
22	30	E8->F7	możliwy mat	(55:1,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
23	31	E8->F8	możliwy mat	(55:1,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
24	32	E8->E7	możliwy mat	(55:1,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
25	33	E8->D7	możliwy mat	(55:1,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
26	34	E8->D8	możliwy mat	(55:1,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
27	36	C5->F8	możliwy mat	(55:1,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na F8
28	37	C5->E7	możliwy mat	(55:1,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E7
29	38	C5->D6	możliwy mat	(55:1,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D6
30	39	C5->B4	możliwy mat	(55:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B4
31	40	C5->B6	możliwy mat	(55:1,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B6
32	41	C5->A3	możliwy mat	(55:1,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na A3

33	42	C5->A7	możliwy mat	(55:1,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na A7
34	43	C8->D7	możliwy mat	(55:1,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7
35	44	B7->B5	możliwy mat	(55:0,4/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	45	B7->B6	możliwy mat	(55:1,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
37	46	B8->D7	możliwy mat	(55:1,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
38	47	B8->C6	możliwy mat	(55:1,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
39	48	B8->A6	możliwy mat	(55:1,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
40	49	A8->A6	możliwy mat	(55:1,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
41	50	A8->A7	możliwy mat	(55:1,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 50 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) G1->D1, 55:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 2) G1->B1, 55:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu

Finał 8043.1, dla ruchu G1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 25)

[54] Hg1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[55] Kc2-Kb2 (1) ruch białym królem

[56] Hh1-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

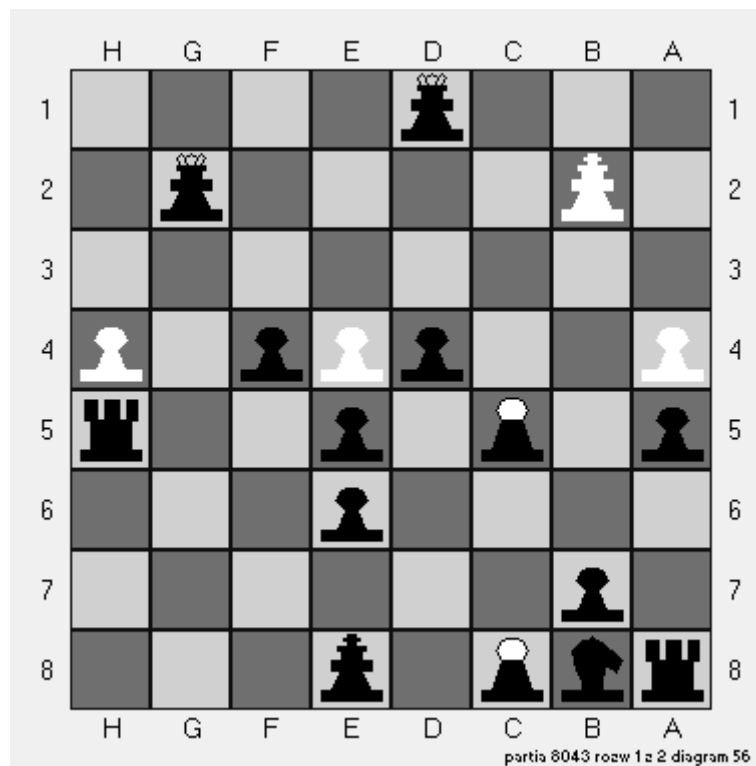


Diagram 2, partia_8043_rozw_1_z_2_diagram_56

Finał 8043.2, dla ruchu G1->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[54] Hg1-Hb1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[55] Kc2-Kd2 (1) ruch białym królem

[56] Hh1-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

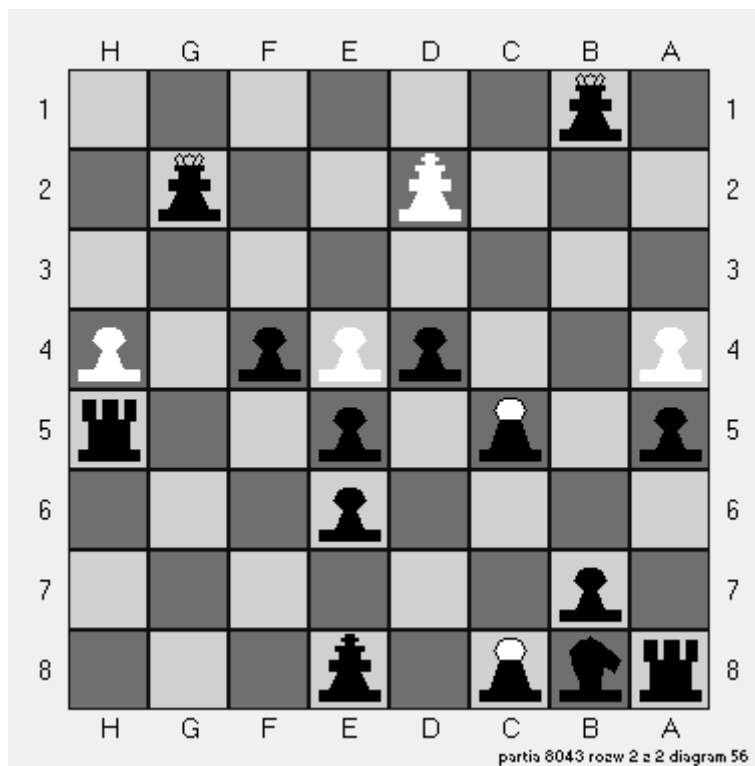


Diagram 3, partia_8043_rozw_2_z_2_diagram_56

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 8044, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a5,b2-b4,d7-d5, długość partii 30 ruchów.

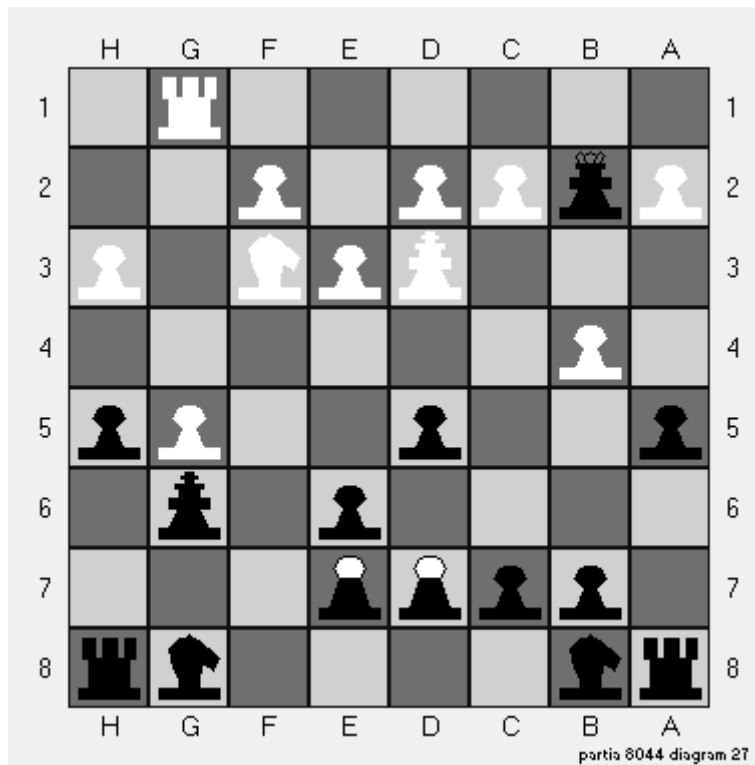


Diagram 4, partia_8044_diagram_27

Oczekiwany 28 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 30 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 29 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:28

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	22	D7->B5	możliwy mat	(!) (29:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->B5 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na B5
2	30	B2->C1	możliwy mat	(29:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (30:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
3	31	B2->C2	możliwy mat	(29:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (30:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na C2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	34	B2->B3	możliwy mat	(29:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (30:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	35	B2->B4	możliwy mat	(29:0,16/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:22,22/22)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na B4 zбиты biały pionek
6	37	B2->A2	możliwy mat	(29:0,16/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (30:24,24/24)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	38	B2->A3	możliwy mat	(29:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na A3

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

1) D7->B5, 29:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8044.1, dla ruchu D7->B5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[28] Gd7-Gb5 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[29] c2- c4 (1) ruch białym pionkiem

[30] Gb5:Gc4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest mat/

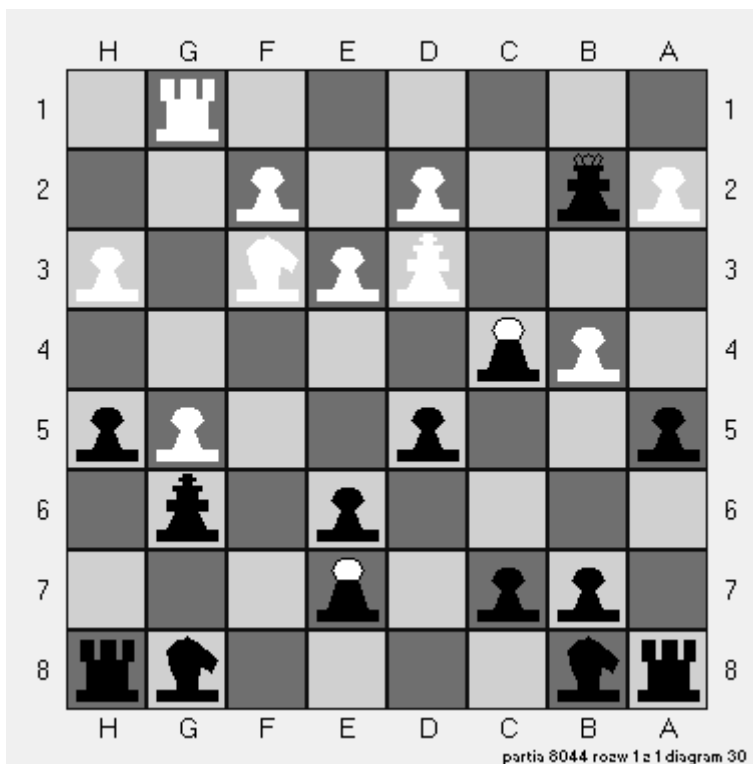


Diagram 5, partia_8044_rozw_1_z_1_diagram_30