

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

2.06.2023

22/2023



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	13
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	19
Zadanie 4. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	23
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	30
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	36
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	39
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	42
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	47
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	54
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	60
Zadanie 12. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	63
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	72
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	76
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	81
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	87
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	93
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	100
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	106
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	112
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	115
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	118
Zadanie 23. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu.....	123
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	138
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	141
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	145
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	148
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	153
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	156
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	159
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	162
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	165
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	170
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	173
Zadanie 35. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	176
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	184
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	190
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	193
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	196
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	199
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	205
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	210
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	215
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	218
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	222
Zadanie 46. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	225
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	232

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	239
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	246
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	250

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, 13, 19, 23, 30

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 36, 39, 42, 47, 54

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 60, 63, 72, 76, 81

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 87, 93, 100, 106, 112

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 115, 118, 123, 138, 141

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 145, 148, 153, 156, 159

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 162, 165, 170, 173, 176

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 184, 190, 193, 196, 199

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 205, 210, 215, 218, 222

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 225, 232, 239, 246, 250

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 10816, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sf6,e2-e3,a7-a6, długość partii 44 ruchy.

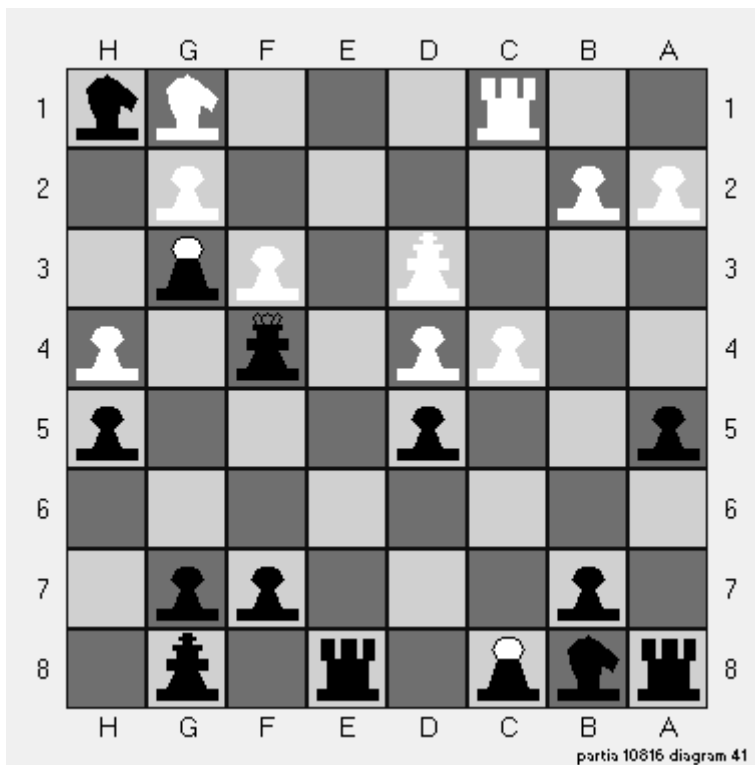


Diagram 1, partia_10816_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	G3->H2	możliwy mat	(43:0,2/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G3 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	3	G3->H4	możliwy mat	(43:0,2/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:19,19/19)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G3 na H4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	4	G3->F2	możliwy mat	(43:0,2/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G3 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	5	G3->E1	możliwy mat	(43:0,14/17) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G3 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	6	G7->G5	możliwy mat	(43:0,2/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	7	G7->G6	możliwy mat	(43:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	8	G8->H7	możliwy mat	(43:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	9	G8->H8	możliwy mat	(43:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G8 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	10	G8->F8	możliwy mat	(43:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	12	F4->H6	możliwy mat	(43:0,2/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	14	F4->G5	możliwy mat	(43:0,2/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na G5, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
12	20	F4->E5	możliwy mat	(43:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1> (!) (44:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
13	24	F4->C1	możliwy mat	(!) (43:0,9/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F4->C1 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na C1 zbita biała Wieża, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	26	F7->F5	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	27	F7->F6	możliwy mat	(43:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	29	E8->E1	możliwy mat	(43:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0> (!) (44:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
17	30	E8->E2	możliwy mat	(43:0,14/17) w 2 ruchu [1,0,0,2,0](?) <1,0,0,2,0> (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
18	32	E8->E4	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0> (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
19	33	E8->E5	możliwy mat	(43:0,2/18) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0> (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
20	34	E8->E6	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	35	E8->E7	możliwy mat	(43:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na

				(!) (44:17,17/17)			E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	37	D5->C4	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:4,4/4)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na C4 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	38	C8->H3	możliwy mat	(43:0,2/18) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <1,2,0,0,0>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	39	C8->G4	możliwy mat	(43:0,2/18) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
25	40	C8->F5	możliwy mat	(!) (43:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C8->F5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5
26	41	C8->E6	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	42	C8->D7	możliwy mat	(43:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	43	B7->B5	możliwy mat	(43:0,2/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	44	B7->B6	możliwy mat	(43:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	45	B8->D7	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	46	B8->C6	możliwy mat	(43:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	47	B8->A6	możliwy mat	(43:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	48	A5->A4	możliwy mat	(43:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5

				(!) (44:16,16/16)			na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	49	A8->A6	możliwy mat	(43:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	50	A8->A7	możliwy mat	(43:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

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

- 1) F4->C1, 43:0,9/9 dziewięć na dziewięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) C8->F5, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10816.1, dla ruchu F4->C1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[42] Hf4:Hc1 (2) pobicie czarnym hetmanem białej wieży

[43] Sg1-Sh3 (1) ruch białym koniem

[44] d5: c4 (2) pobicie czarnym pionkiem białego pionka /jest mat/

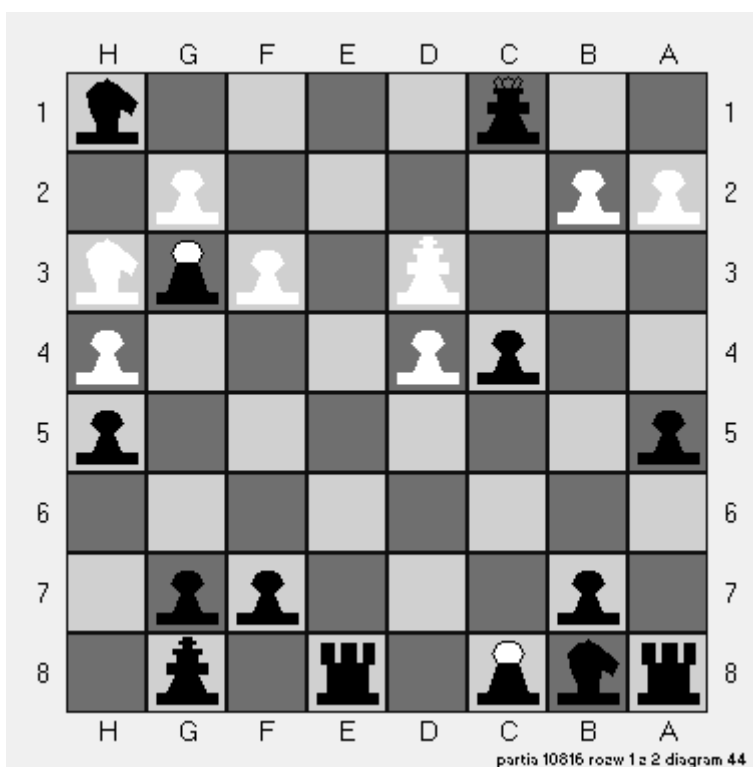


Diagram 2, partia_10816_rozw_1_z_2_diagram_44

Finał 10816.2, dla ruchu C8->F5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 40)

[42] Gc8-Gf5 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[43] Kd3-Kc3 (1) ruch białym królem

[44] Hf4-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

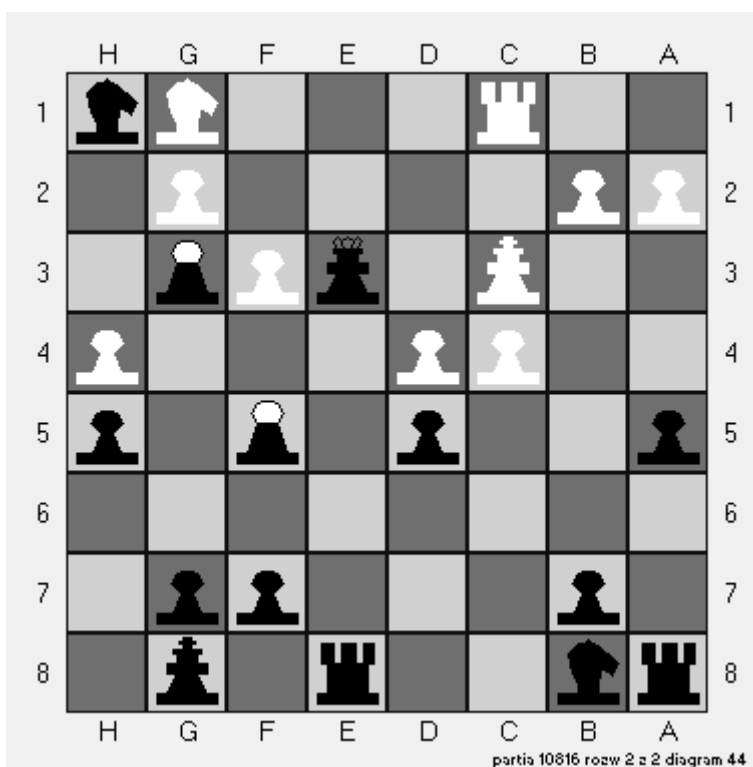


Diagram 3, partia_10816_rozw_2_z_2_diagram_44

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 10817, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sf6,e2-e4,h7-h5, długość partii 44 ruchy.

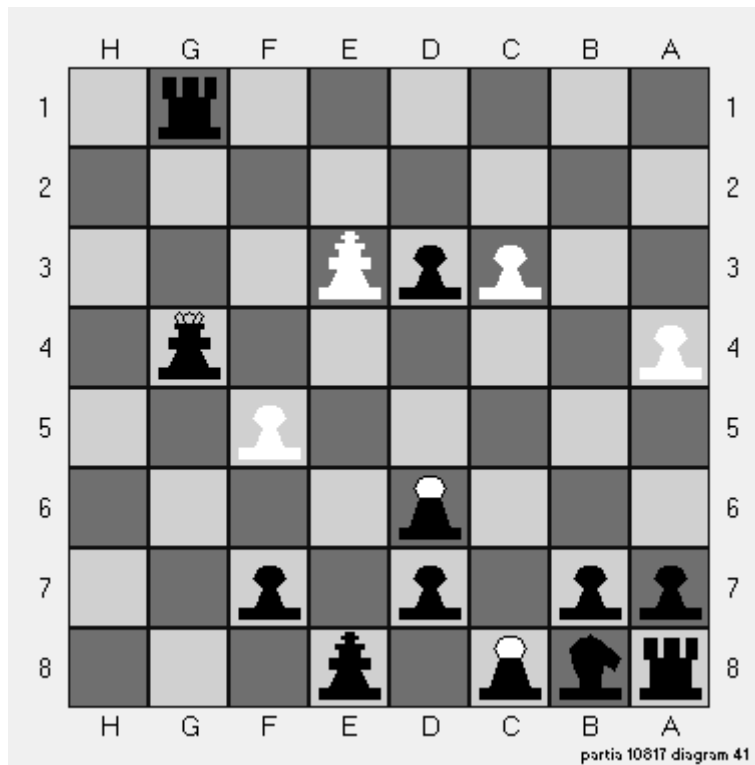


Diagram 4, partia_10817_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G1->H1	możliwy mat	(43:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	3	G1->G3	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na G3
3	4	G1->F1	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	5	G1->E1	możliwy mat	(43:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	6	G1->D1	możliwy mat	(!) (43:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->D1 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na D1
6	7	G1->C1	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	8	G1->B1	możliwy mat	(43:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	9	G1->A1	możliwy mat	(43:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	10	G4->H3	możliwy mat	(43:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H3
10	11	G4->H4	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	12	G4->H5	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	14	G4->G3	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na G3
13	15	G4->G5	możliwy mat	(43:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4

				(!) (44:5,5/5)			na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	16	G4->G6	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
15	17	G4->G7	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	18	G4->G8	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	19	G4->F3	możliwy mat	(43:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	21	G4->F5	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na F5 zбиты biały pionek
19	23	G4->E4	możliwy mat	(43:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
20	24	G4->D1	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na D1
21	25	G4->D4	możliwy mat	(43:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	26	G4->C4	możliwy mat	(43:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na C4
23	27	G4->B4	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
24	28	G4->A4	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na A4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	29	F7->F6	możliwy mat	(43:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

26	30	E8->F8	możliwy mat	(43:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	31	E8->E7	możliwy mat	(43:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	32	E8->D8	możliwy mat	(43:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	33	D3->D2	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D3 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	34	D6->H2	możliwy mat	(43:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	35	D6->G3	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	36	D6->F4	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	37	D6->F8	możliwy mat	(43:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	38	D6->E5	możliwy mat	(43:0,5/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	39	D6->E7	możliwy mat	(43:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	40	D6->C5	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
37	41	D6->C7	możliwy mat	(43:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	42	D6->B4	możliwy mat	(43:0,2/7) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (44:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na B4, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
39	43	D6->A3	możliwy mat	(43:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
40	44	B7->B5	możliwy mat	(43:0,2/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
41	45	B7->B6	możliwy mat	(43:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
42	46	B8->C6	możliwy mat	(43:0,5/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
43	47	B8->A6	możliwy mat	(43:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
44	48	A7->A5	możliwy mat	(43:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
45	49	A7->A6	możliwy mat	(43:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 49 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G1->D1, 43:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 10817.1, dla ruchu G1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[42] Wg1-Wd1 (1) ruch czarną wieżą

[43] Ke3-Kf2 (1) ruch białym królem

[44] Gd6-Gc5 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

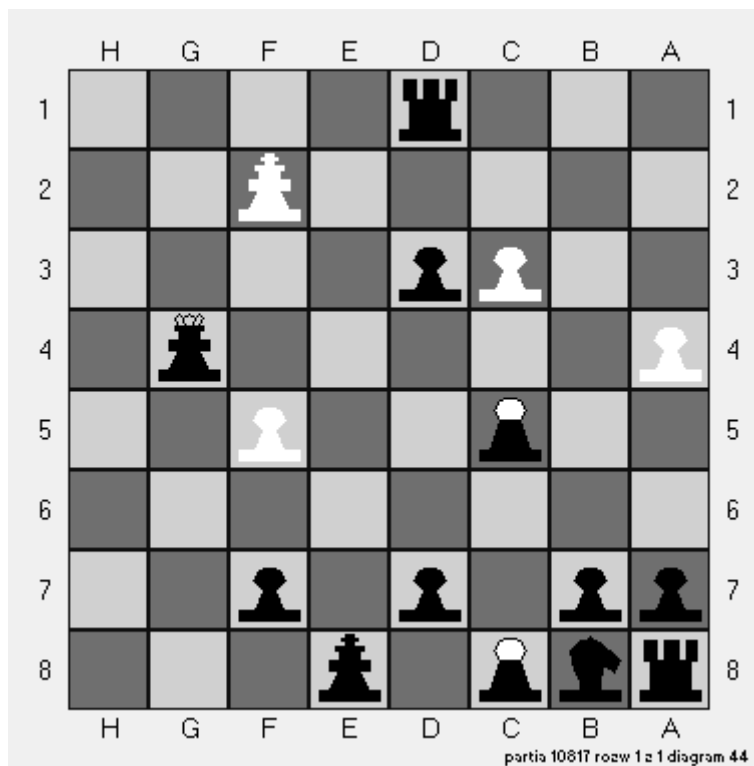


Diagram 5, partia_10817_rozw_1_z_1_diagram_44