

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

8.11.2019

23/2019



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	13
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	20
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	23
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	30
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	33
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	60
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	76
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	89
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 22. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	108
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	117
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	125
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	136
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	139
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	142
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
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	162
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	167
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 38. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	181
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	198
Zadanie 42. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 2 ruchy prowadzące do remisu	201
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	209
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	220
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	228
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	233

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	238
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	244
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący 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, 20, 23, 30

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 33, 41, 44, 49, 52

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 55, 60, 66, 71, 76

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 81, 86, 89, 93, 98

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 103, 108, 117, 125, 128

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 131, 136, 139, 142, 146

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 150, 153, 158, 162, 167

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 171, 176, 181, 190, 194

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 198, 201, 209, 216, 220

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 228, 233, 238, 244, 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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1114, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g5,b2-b4,b7-b6, długość partii 42 ruchy.

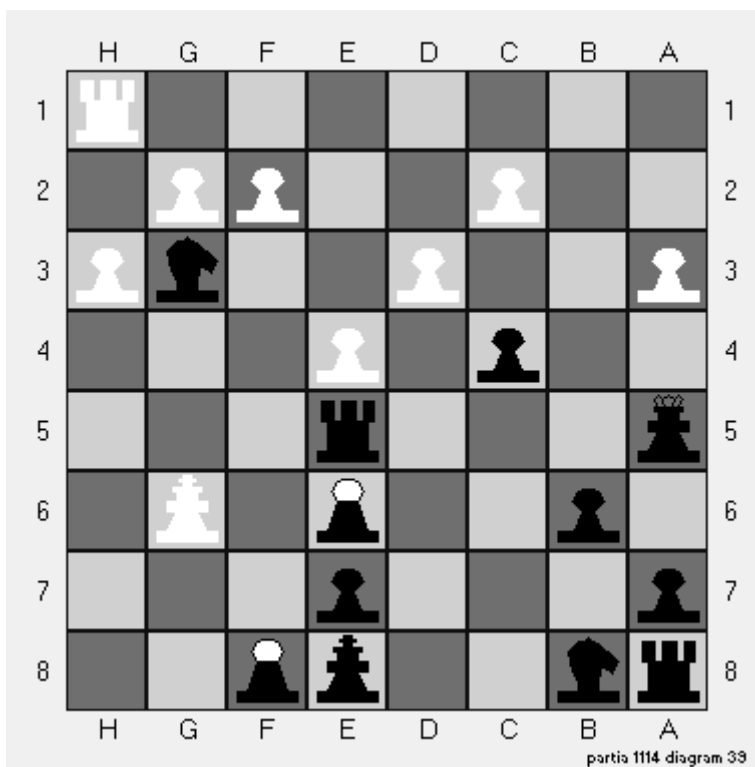


Diagram 1, partia_1114_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:40

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	9	E5->H5	możliwy mat	(!) (41:0,17/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0], (!) (42:17,17/17)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E5->H5 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	11	E5->F5	możliwy mat	(41:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (42:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
3	12	E5->E4	możliwy mat	(!) (41:0,18/18) w 2 ruchu [1,0,1,1,0], (!) (42:18,18/18)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E5->E4 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji E5 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
4	18	E6->G8	możliwy mat	(!) (41:0,16/16) w 2 ruchu [1,0,1,0,0], (!) (42:16,16/16)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E6->G8 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
5	20	E6->F7	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: E6->F7 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na F7
6	21	E6->D5	możliwy mat	(41:0,2/18) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
7	32	A5->E1	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
8	33	A5->D2	możliwy mat	(41:0,16/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0], (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
9	34	A5->D5	możliwy mat	(41:0,2/18) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na D5, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
--	--	--	--	--	--	--	--

Spośród 42 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E5->H5, 41:0,17/17 siedemnaście na siedemnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) E5->E4, 41:0,18/18 osiemnaście na osiemnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) E6->G8, 41:0,16/16 szesnaście na szesnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 4) E6->F7, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1114.1, dla ruchu E5->H5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[40] We5-Wh5 (1) ruch czarną wieżą

[41] d3- d4 (1) ruch białym pionkiem

[42] Wh5-Wh6 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

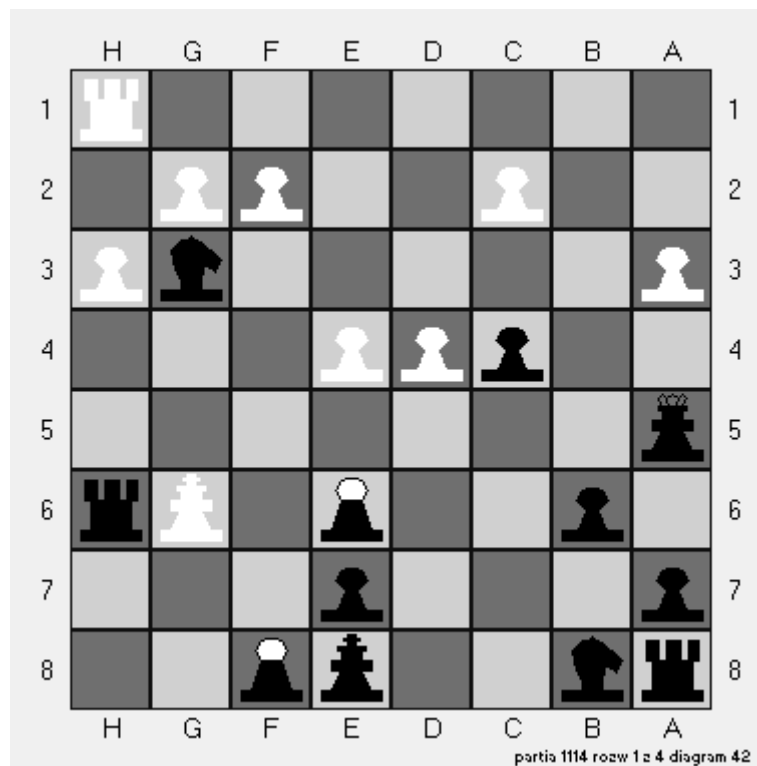


Diagram 2, partia_1114_rozw_1_z_4_diagram_42

Finał 1114.2, dla ruchu E5->E4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[40] We5:We4 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka

[41] d3: e4 (2) pobicie białym pionkiem czarnej wieży

[42] Ha5-Hh5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

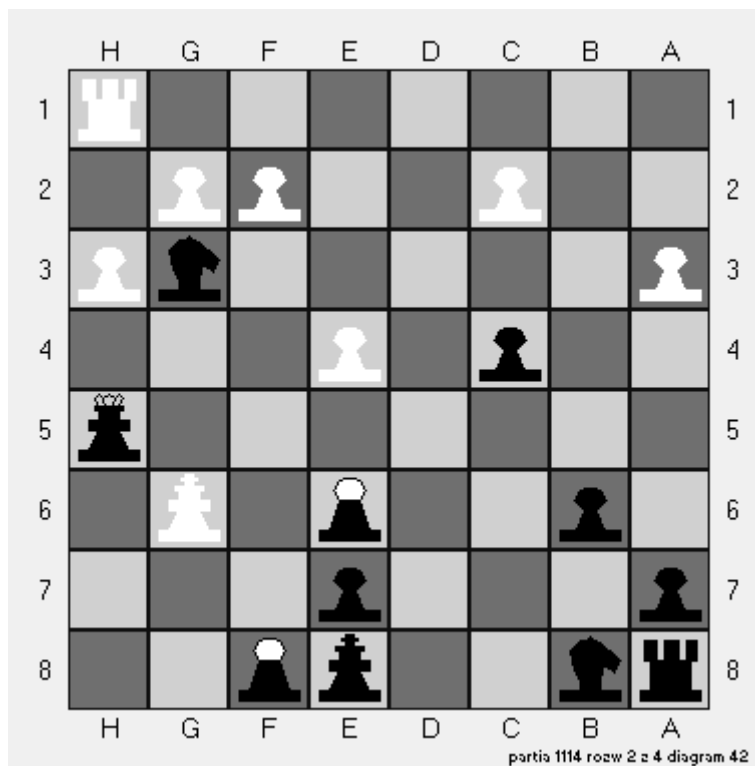


Diagram 3, partia_1114_rozw_2_z_4_diagram_42

Finał 1114.3, dla ruchu E6->G8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[40] Ge6-Gg8 (1) ruch czarnym gońcem

[41] h3- h4 (1) ruch białym pionkiem

[42] We5-We6 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

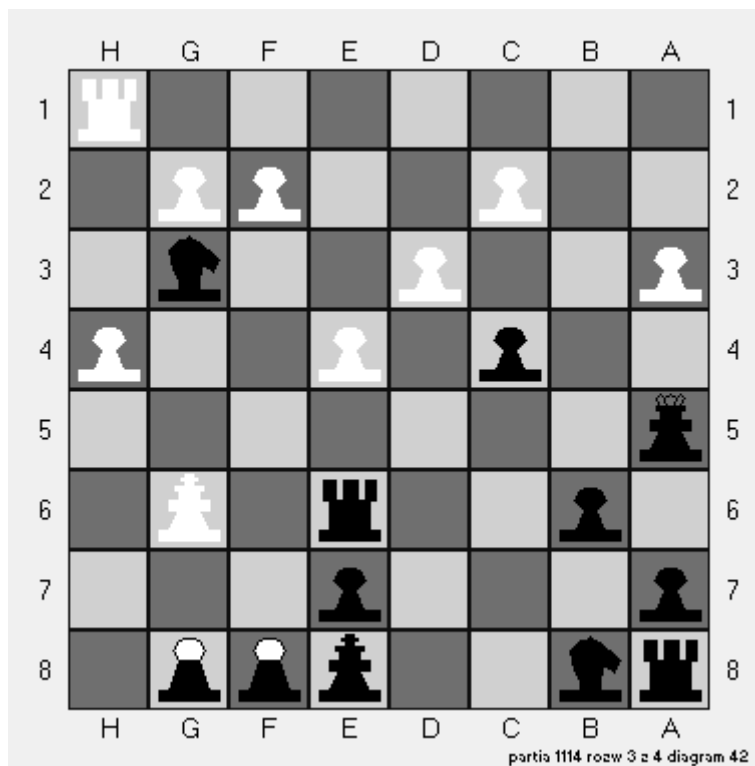


Diagram 4, partia_1114_rozw_3_z_4_diagram_42

Finał 1114.4, dla ruchu E6->F7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[40] Ge6-Gf7 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Kg6-Kh7 (1) ruch białym królem

[42] We5-Wh5 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

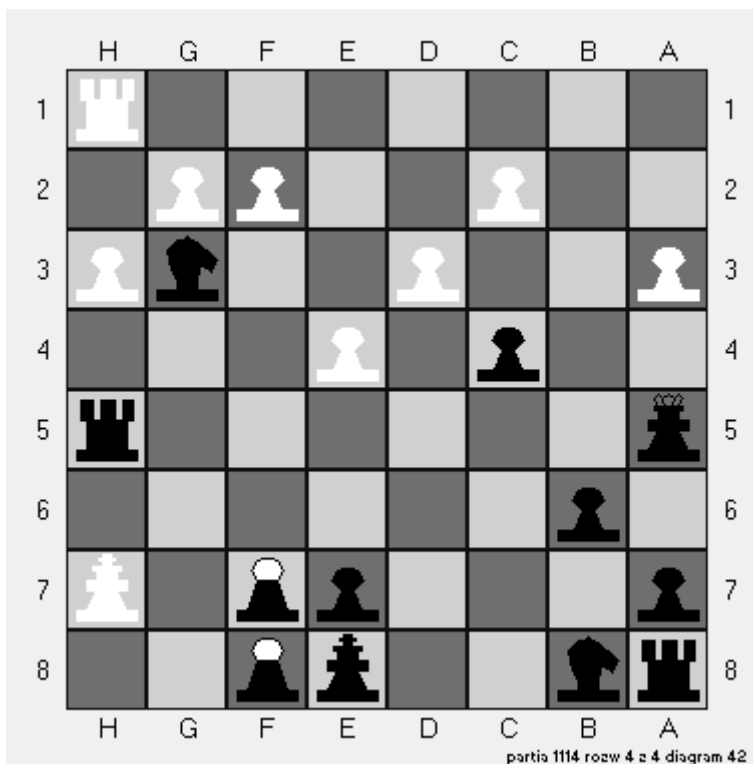


Diagram 5, partia_1114_rozw_4_z_4_diagram_42

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1115, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g5,b2-b4,Sb8-Sc6, długość partii 40 ruchów.

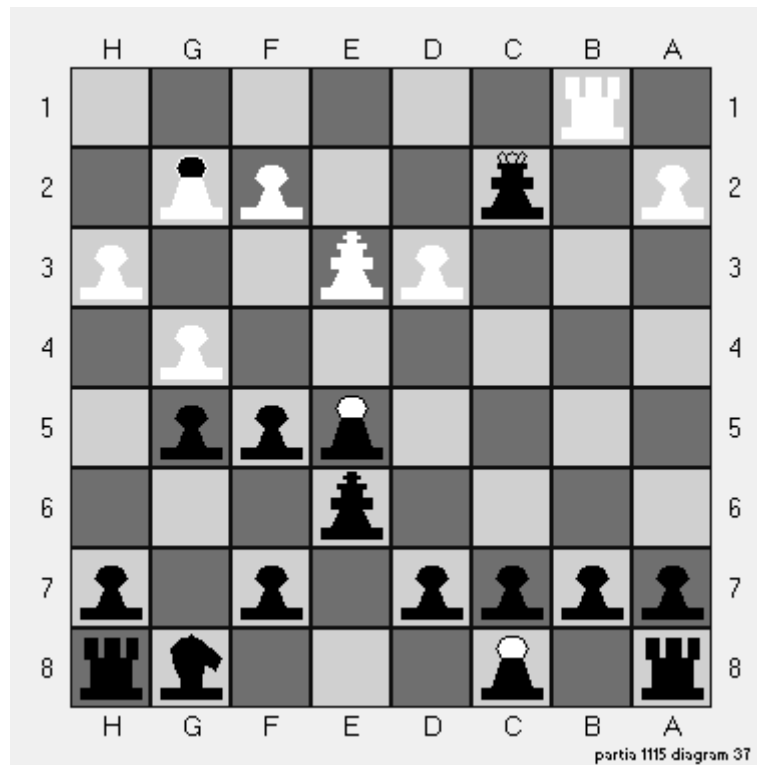


Diagram 6, partia_1115_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:38

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	(39:0,1/29) w 2 ruchu [4,0,0,0,0](?) <4,0,0,0,0>, (!) (40:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(39:0,1/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	G8->H6	możliwy mat	(39:0,1/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G8->F6	możliwy mat	(39:0,3/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G8->E7	możliwy mat	(39:0,2/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	F5->G4	możliwy mat	(39:0,2/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na G4 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	F5->F4	możliwy mat	(!) (39:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F5->F4 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na F4
8	8	F7->F6	możliwy mat	(39:0,1/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	E5->H2	możliwy mat	(39:0,1/29) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	E5->G3	możliwy mat	(39:0,23/30) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (40:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
11	11	E5->G7	możliwy mat	(39:0,1/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	12	E5->F4	możliwy mat	(!) (39:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E5->F4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na F4

13	13	E5->F6	możliwy mat	(39:0,1/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	14	E5->D4	możliwy mat	(39:0,1/2) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
15	15	E5->D6	możliwy mat	(39:0,2/29) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	16	E5->C3	możliwy mat	(39:0,3/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	17	E5->B2	możliwy mat	(39:0,1/23) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (40:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	18	E5->A1	możliwy mat	(39:0,1/28) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	19	E6->F6	możliwy mat	(39:0,1/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	20	E6->E7	możliwy mat	(39:0,1/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	21	E6->D6	możliwy mat	(39:0,1/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	22	D7->D5	możliwy mat	(39:0,3/26) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	23	D7->D6	możliwy mat	(39:0,1/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	26	C2->D1	możliwy mat	(39:0,2/23) w 2 ruchu [3,0,0,0,1](?) <3,0,0,0,1>, (!) (40:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub

							czarnego pionka
25	27	C2->D2	możliwy mat	(39:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
26	30	C2->C3	możliwy mat	(39:0,1/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	31	C2->C4	możliwy mat	(39:0,1/31) w 2 ruchu [3,0,0,0,1](?) <3,0,0,0,1>, (!) (40:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
28	34	C2->B1	możliwy mat	(39:0,2/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na B1 zbita biała Wieża, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	35	C2->B2	możliwy mat	(39:0,2/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (40:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
30	36	C2->B3	możliwy mat	(39:0,1/26) w 2 ruchu [2,0,0,0,2](?) <2,0,0,0,2>, (!) (40:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
31	39	C7->C5	możliwy mat	(39:0,3/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	40	C7->C6	możliwy mat	(39:0,1/27) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	41	B7->B5	możliwy mat	(39:0,1/27) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (40:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
34	42	B7->B6	możliwy mat	(39:0,1/28) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
35	43	A7->A5	możliwy mat	(39:0,1/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7

				(!) (40:28,28/28)			na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	44	A7->A6	możliwy mat	(39:0,1/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
37	45	A8->B8	możliwy mat	(39:0,1/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 45 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F5->F4, 39:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) E5->F4, 39:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 1115.1, dla ruchu F5->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 7)

[38] f5- f4 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[39] Ke3-Kf3 (1) ruch białym królem

[40] Hc2:Hd3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

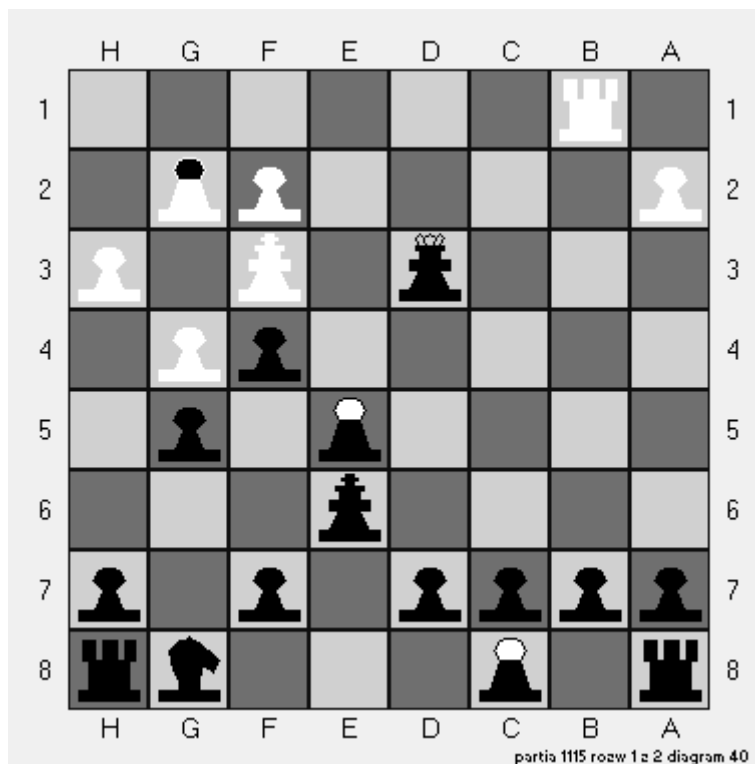


Diagram 7, partia_1115_rozw_1_z_2_diagram_40

Finał 1115.2, dla ruchu E5->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[38] Ge5-Gf4 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[39] Ke3-Kd4 (1) ruch białym królem

[40] c7- c5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

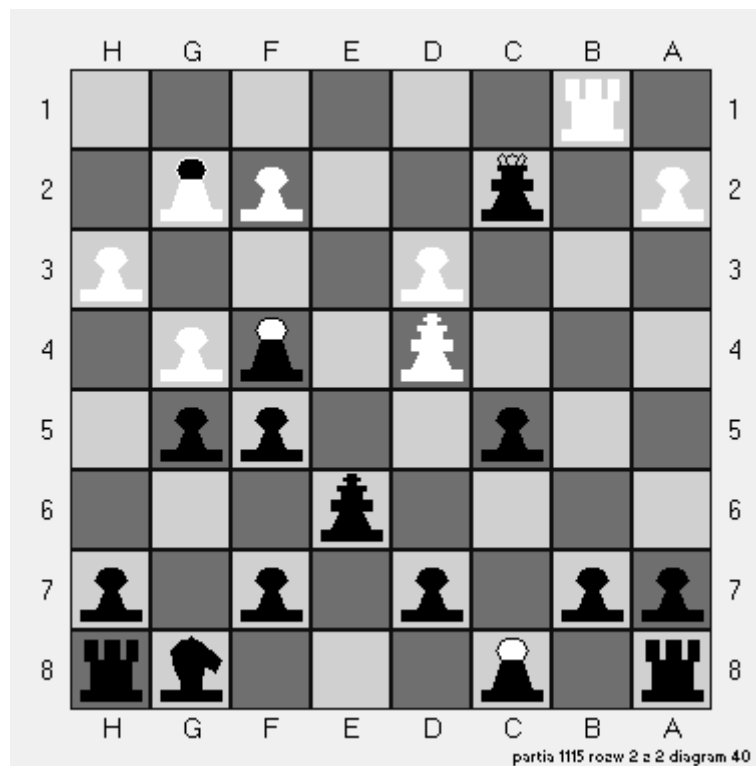


Diagram 8, partia_1115_rozw_2_z_2_diagram_40