

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

12.06.2020

24/2020



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..... | 11 |
| Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 14 |
| Zadanie 4. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 20 |
| Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 28 |
| Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 35 |
| Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 39 |
| Zadanie 8. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu..... | 45 |
| Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 59 |
| Zadanie 10. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 65 |
| Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu..... | 73 |
| Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 78 |
| Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 81 |
| Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 86 |
| Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 91 |
| Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 94 |
| Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 100 |
| Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 103 |
| 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..... | 119 |
| Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 122 |
| Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 125 |
| Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 130 |
| Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 135 |
| Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 140 |
| Zadanie 27. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu..... | 147 |
| Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 158 |
| Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 164 |
| Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 169 |
| Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 172 |
| Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 175 |
| Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 178 |
| Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 181 |
| Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 185 |
| Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 192 |
| Zadanie 37. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 195 |
| Zadanie 38. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu..... | 201 |
| Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 211 |
| Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 215 |
| Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 218 |
| Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 223 |
| Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 226 |
| Zadanie 44. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 230 |
| Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 239 |
| Zadanie 46. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu..... | 244 |
| Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 254 |

| | |
|---|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 260 |
| Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 265 |
| Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 269 |

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, 11, 14, 20, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 35, 39, 45, 59, 65

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 73, 78, 81, 86, 91

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 94, 100, 103, 109, 114

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 119, 122, 125, 130, 135

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 140, 147, 158, 164, 169

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 172, 175, 178, 181, 185

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 192, 195, 201, 211, 215

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 218, 223, 226, 230, 239

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 244, 254, 260, 265, 269

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 2672, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f5,b2-b3,c7-c6, długość partii 36 ruchów.

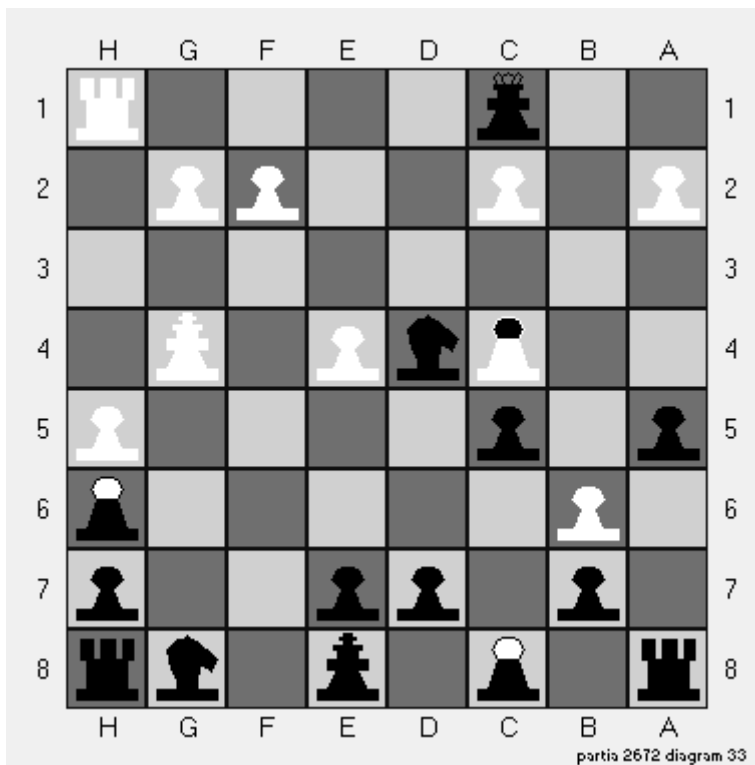


Diagram 1, partia_2672_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 39 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 | H6->G5 | możliwy mat | (35:0,2/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:28,28/28) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia |
| 2 | 3 | H6->F4 | możliwy mat | (35:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:27,27/27) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia |
| 3 | 8 | E7->E5 | możliwy mat | (35:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:27,27/27) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia |
| 4 | 9 | E7->E6 | możliwy mat | (35:0,1/26) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:26,26/26) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka |
| 5 | 10 | E8->F8 | możliwy mat | (35:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:28,28/28) | | | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia |
| 6 | 11 | E8->D8 | możliwy mat | (35:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:28,28/28) | | | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia |
| 7 | 12 | D4->F3 | możliwy mat | (35:0,2/28) w 2 ruchu [0,0,3,0,1](?) <0,0,3,0,1>, (!) (36:28,28/28) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia |
| 8 | 13 | D4->F5 | możliwy mat | (35:0,2/29) w 2 ruchu [0,0,3,0,1](?) <0,0,2,0,1>, (!) (36:29,29/29) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia |
| 9 | 14 | D4->E2 | możliwy mat | (35:0,2/28) w 2 ruchu [0,0,2,0,1](?) <0,0,2,0,1>, (!) (36:28,28/28) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia |
| 10 | 15 | D4->E6 | możliwy mat | (35:0,2/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:28,28/28) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia |

| | | | | | | | |
|----|----|--------|-------------|---|----------------------------|--|---|
| | | | | (!) (36:28,28/28) | | | E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia |
| 11 | 16 | D4->C2 | możliwy mat | (35:0,2/29) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:29,29/29) | | | bijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na C2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia |
| 12 | 17 | D4->C6 | możliwy mat | (35:0,2/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:30,30/30) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia |
| 13 | 18 | D4->B3 | możliwy mat | (35:0,2/32) w 2 ruchu [0,0,4,0,1](?) <0,0,4,0,1>, (!) (36:32,32/32) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia |
| 14 | 19 | D4->B5 | możliwy mat | (35:0,2/29) w 2 ruchu [0,0,2,0,1](?) <0,0,2,0,1>, (!) (36:29,29/29) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia |
| 15 | 20 | D7->D5 | możliwy mat | (!) (35:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:2,2/2) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: D7->D5 wygrywasz | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5 |
| 16 | 21 | D7->D6 | możliwy mat | (35:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:3,3/3) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6 |
| 17 | 22 | C1->H1 | możliwy mat | (35:0,2/18) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (36:18,18/18) | | | bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na H1 zbita biała Wieża, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia |
| 18 | 23 | C1->G1 | możliwy mat | (35:0,1/24) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:24,24/24) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia |
| | | | | | | | |
| 19 | 25 | C1->F1 | możliwy mat | (35:0,1/25) w 2 ruchu [0,0,1,0,2](?) <0,0,1,0,2>, (!) (36:25,25/25) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia |
| | | | | | | | |
| 20 | 27 | C1->E1 | możliwy mat | (35:0,1/26) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:26,26/26) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia |
| 21 | 28 | C1->E3 | możliwy mat | (35:0,2/29) w 2 ruchu | | | niebijący ruch czarnym |

| | | | | | | | |
|----|----|--------|-------------|---|--|--|---|
| | | | | [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:29,29/29) | | | Hetmanem z pozycji C1 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia |
| 22 | 30 | C1->D2 | możliwy mat | (35:0,1/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:30,30/30) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia |
| 23 | 35 | C1->A3 | możliwy mat | (35:0,1/26) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:26,26/26) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia |
| 24 | 36 | A5->A4 | możliwy mat | (35:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:27,27/27) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia |
| 25 | 37 | A8->B8 | możliwy mat | (35:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:28,28/28) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia |
| 26 | 38 | A8->A6 | możliwy mat | (35:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,1,1](?) <0,0,1,1,1>, (!) (36:28,28/28) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego Konia |
| 27 | 39 | A8->A7 | możliwy mat | (35:0,1/29) w 2 ruchu [0,0,1,1,1](?) <0,0,1,1,1>, (!) (36:29,29/29) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego Konia |

Spośród 39 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D7->D5, 35:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 2672.1, dla ruchu D7->D5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[34] d7- d5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[35] Kg4-Kh4 (1) ruch białym królem

[36] Hc1-Hg5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

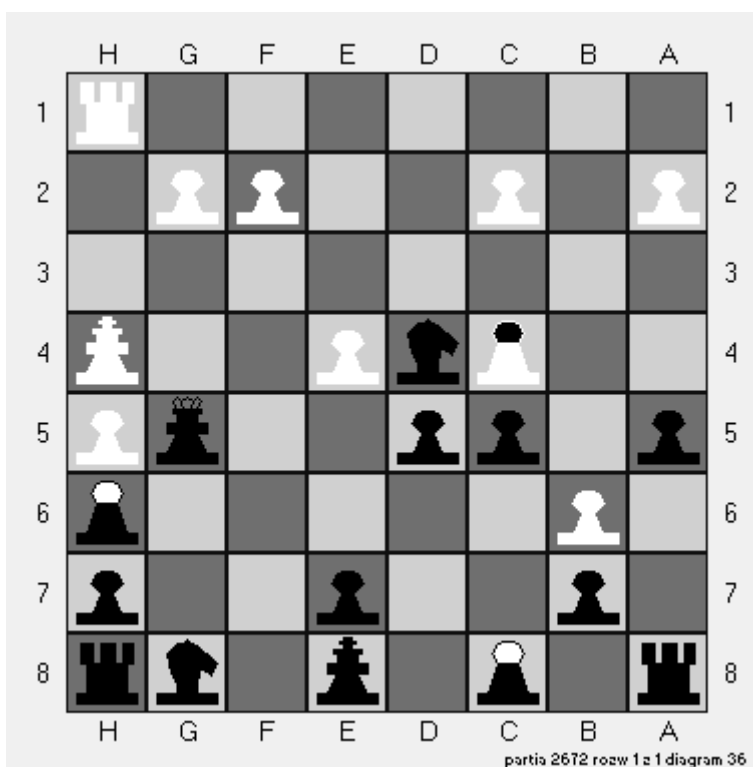


Diagram 2, partia_2672_rozw_1_z_1_diagram_36

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 2673, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f5,b2-b3,b7-b5, długość partii 50 ruchów.

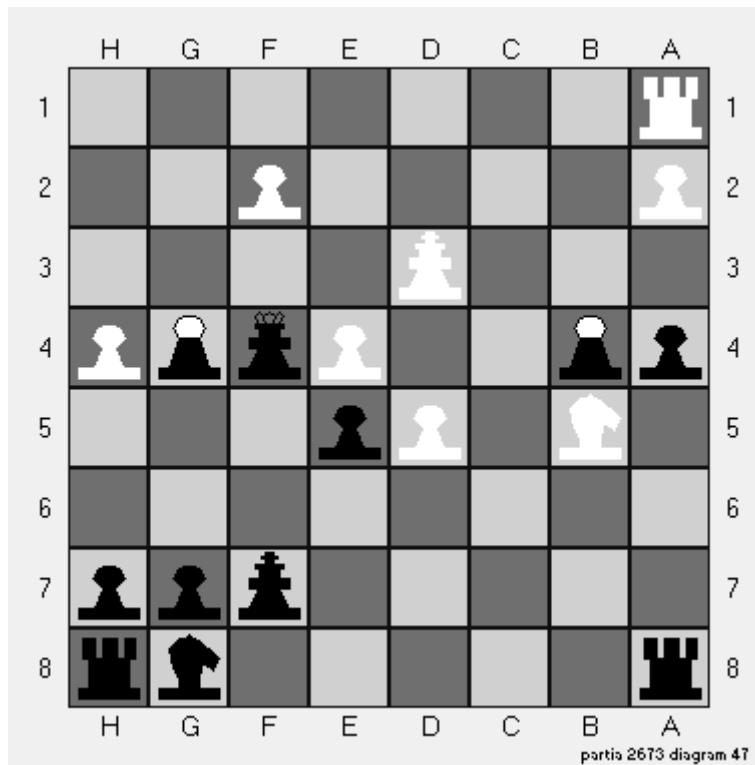


Diagram 3, partia_2673_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:48

Rozwiązania z sukcesem.

| L.p. | Indeks ruchu | Oczekiwany Ruch | Klasyfikacja ruchu | Inteligentna statystyka | Opis statystyki | Ocena ruchu | Szczegółowy opis ruchu |
|------|--------------|-----------------|--------------------|--|-------------------------|--------------------------------|--|
| 1 | 5 | G4->F3 | możliwy mat | (49:0,12/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:18,18/18) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3 |
| 2 | 6 | G4->F5 | możliwy mat | (49:0,12/21) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (50:21,21/21) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca |
| 3 | 8 | G4->E6 | możliwy mat | (49:0,1/21) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (50:21,21/21) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca |
| 4 | 15 | G8->F6 | możliwy mat | (49:0,12/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:19,19/19) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6 |
| 5 | 17 | F4->H2 | możliwy mat | (49:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:21,21/21) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na H2 |
| 6 | 21 | F4->F2 | możliwy mat | (49:0,11/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:17,17/17) | | | bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F2 zбиты biały pionek |
| 7 | 23 | F4->F5 | możliwy mat | (49:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:22,22/22) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 8 | 24 | F4->F6 | możliwy mat | (49:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:21,21/21) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F6 |
| 9 | 27 | F4->D2 | możliwy mat | (!) (49:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:1,1/1) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: F4->D2 wygrasz | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na D2 |
| 10 | 28 | F4->C1 | możliwy mat | (49:0,5/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:13,13/13) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 11 | 47 | A8->C8 | możliwy mat | (49:0,15/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:17,17/17) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8 |

Spośród 51 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F4->D2, 49:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

