

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

7.07.2023

27/2023



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	12
Zadanie 3. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	33
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	37
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	43
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	64
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	78
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	83
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	89
Zadanie 18. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	94
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	108
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	139
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	144
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	167
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	179
Zadanie 36. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	185
Zadanie 37. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	200
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	205
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	221
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 44. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	231
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	238
Zadanie 46. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	244
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	251

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	254
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	260
Zadanie 50. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	264

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 zamotowania 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, 18, 28, 33

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 37, 43, 46, 49, 55

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 58, 64, 70, 73, 78

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 83, 89, 94, 105, 108

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 115, 121, 126, 131, 134

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 139, 144, 149, 154, 157

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 162, 167, 171, 174, 179

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 185, 200, 205, 208, 211

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 216, 221, 226, 231, 238

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 244, 251, 254, 260, 264

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 11077, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f5,Wh1-Wh2,a7-a5, długość partii 50 ruchów.

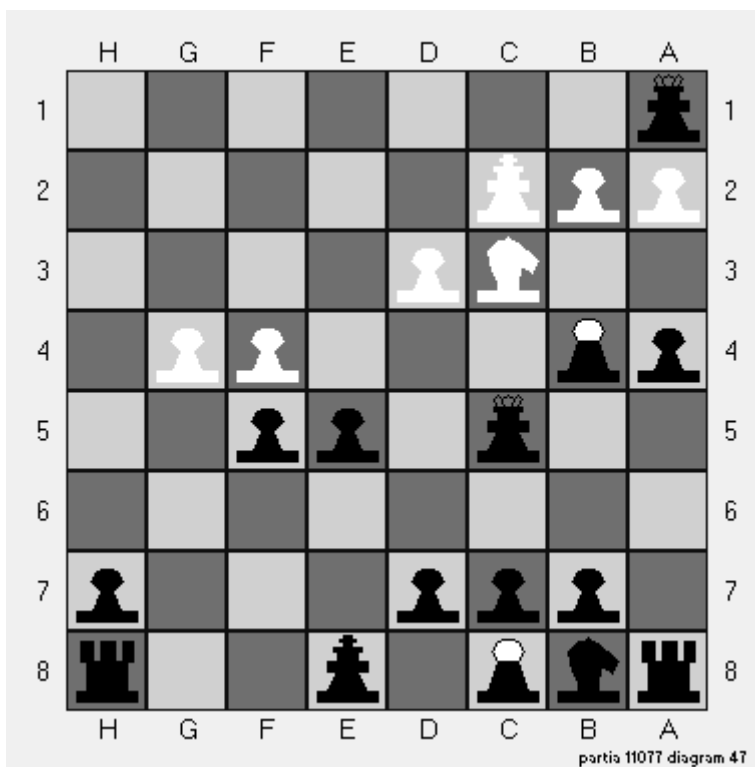


Diagram 1, partia_11077_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 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 oczekiwany ruch nr:48

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	(49:0,2/8) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->G8	możliwy mat	(49:0,3/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	H8->F8	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	F5->G4	możliwy mat	(49:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:6,6/6)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na G4 zbitą białą pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	E5->F4	możliwy mat	(49:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:6,6/6)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na F4 zbitą białą pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	E5->E4	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	E8->F7	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	E8->F8	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	E8->E7	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	11	E8->D8	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	12	D7->D5	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	13	D7->D6	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	14	C5->G1	możliwy mat	(49:0,13/14) w 2 ruchu [3,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C5 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	15	C5->F2	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: C5->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C5 na F2
16	17	C5->E3	możliwy mat	(49:0,11/13) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	19	C5->D4	możliwy mat	(49:0,6/13) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (50:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	20	C5->D5	możliwy mat	(49:0,1/14) w 2 ruchu [3,0,0,0,1](?) <3,0,0,0,1>, (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C5 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
19	23	C5->C4	możliwy mat	(49:0,1/8) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
20	24	C5->C6	możliwy mat	(49:0,1/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C5 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	26	C5->B6	możliwy mat	(49:0,3/14) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C5 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	28	C5->A7	możliwy mat	(49:0,3/14) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C5 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	29	C7->C6	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7

				(!) (50:7,7/7)			na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	30	B4->C3	możliwy mat	(49:0,7/8) w 2 ruchu [2,1,0,0,0], (!) (50:8,8/8)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C3 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
25	31	B4->A3	możliwy mat	(49:0,3/8) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
26	32	B4->A5	możliwy mat	(49:0,3/8) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	33	B7->B5	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	34	B7->B6	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	35	B8->C6	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	36	B8->A6	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	37	A1->H1	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	38	A1->G1	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	39	A1->F1	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	40	A1->E1	możliwy mat	(49:0,1/6) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

35	43	A1->B1	możliwy mat	(49:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
36	44	A1->B2	możliwy mat	(49:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B2 zbitą białą pionkę, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
37	46	A4->A3	możliwy mat	(49:0,4/8) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	47	A8->A5	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
39	48	A8->A6	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
40	49	A8->A7	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

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

1) C5->F2, 49:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11077.1, dla ruchu C5->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[48] Hc5-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[49] Sc3-Se2 (1) ruch białym koniem

[50] Hf2:He2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest mat/

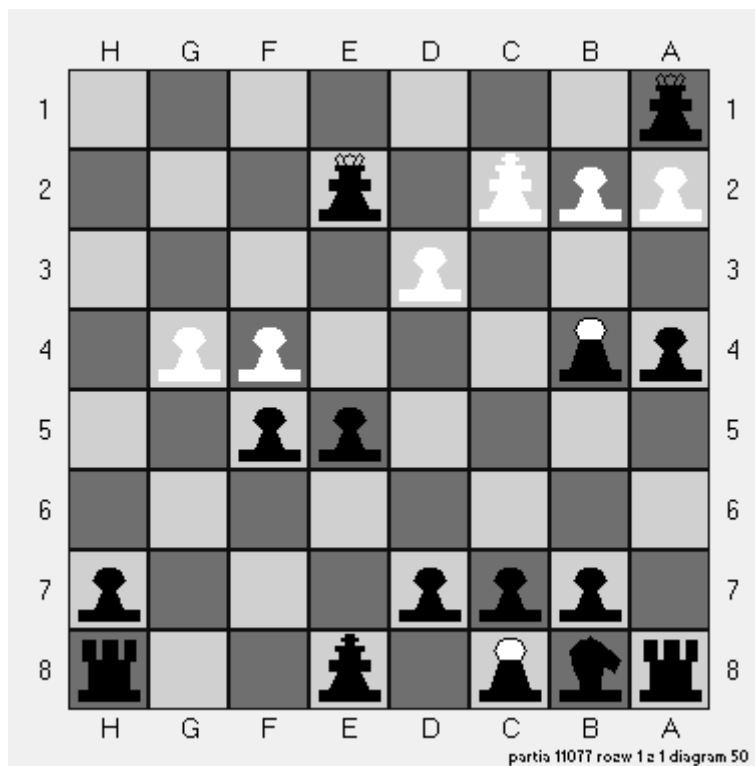


Diagram 2, partia_11077_rozw_1_z_1_diagram_50

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 11078, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f5,Wh1-Wh2,a7-a6, długość partii 46 ruchów.

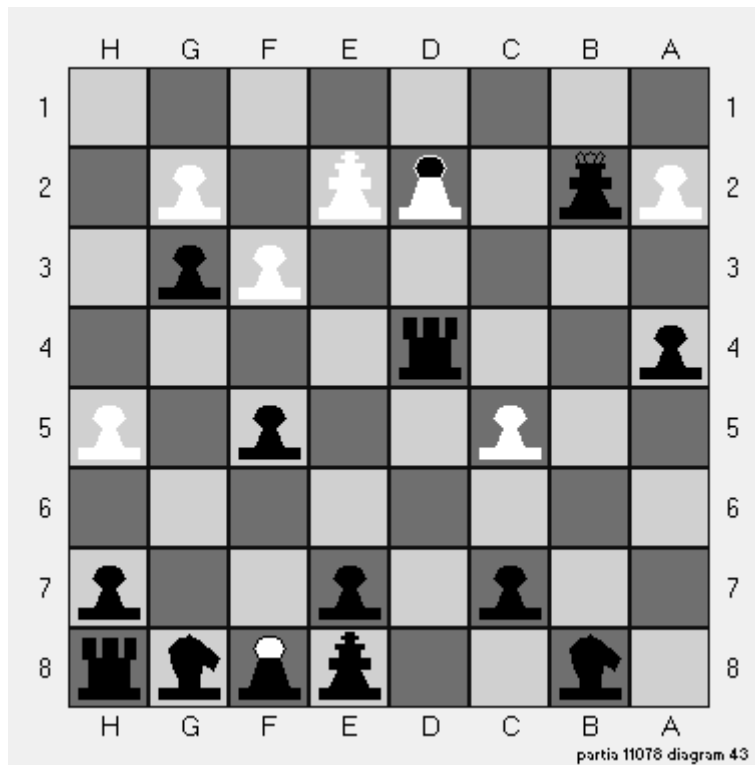


Diagram 3, partia_11078_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H6	możliwy mat	(45:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
2	2	G8->H6	możliwy mat	(45:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
3	3	G8->F6	możliwy mat	(45:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
4	4	F5->F4	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na F4
5	5	F8->H6	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6
6	6	F8->G7	możliwy mat	(45:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7
7	7	E7->E5	możliwy mat	(45:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5
8	8	E7->E6	możliwy mat	(45:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
9	9	E8->F7	możliwy mat	(45:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
10	10	E8->D7	możliwy mat	(45:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
11	11	E8->D8	możliwy mat	(45:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
12	16	D4->D2	możliwy mat	(!) (45:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D4->D2 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji D4 na D2 zbity biały Goniec
13	17	D4->D3	możliwy mat	(45:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
14	18	D4->D5	możliwy mat	(45:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D4 na D5
15	19	D4->D6	możliwy mat	(45:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D4 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
16	20	D4->D7	możliwy mat	(45:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D4 na D7
17	21	D4->D8	możliwy mat	(45:0,2/8) w 2 ruchu			niebijący ruch czarną

				[0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			Wieżą z pozycji D4 na D8
18	24	C7->C6	możliwy mat	(45:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
19	25	B2->D2	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B2->D2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na D2 zбиты biały Goniec
20	26	B2->C1	możliwy mat	(45:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
21	27	B2->C2	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na C2
22	28	B2->C3	możliwy mat	(45:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
23	29	B2->B1	możliwy mat	(45:0,3/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na B1
24	30	B2->B3	możliwy mat	(45:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
25	31	B2->B4	możliwy mat	(45:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
26	32	B2->B5	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na B5
27	35	B2->A1	możliwy mat	(45:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na A1
28	36	B2->A2	możliwy mat	(45:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na A2 zбиты biały pionek
29	37	B2->A3	możliwy mat	(45:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na A3
30	38	B8->D7	możliwy mat	(45:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
31	39	B8->C6	możliwy mat	(45:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
32	40	B8->A6	możliwy mat	(45:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
33	41	A4->A3	możliwy mat	(45:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A4

							na A3
--	--	--	--	--	--	--	-------

- Spośród 41 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:
- 1) B2->D2, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
 - 2) D4->D2, 45:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 11078.1, dla ruchu B2->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 25)

[44] Hb2:Hd2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Ke2-Kf1 (1) ruch białym królem

[46] Hd2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

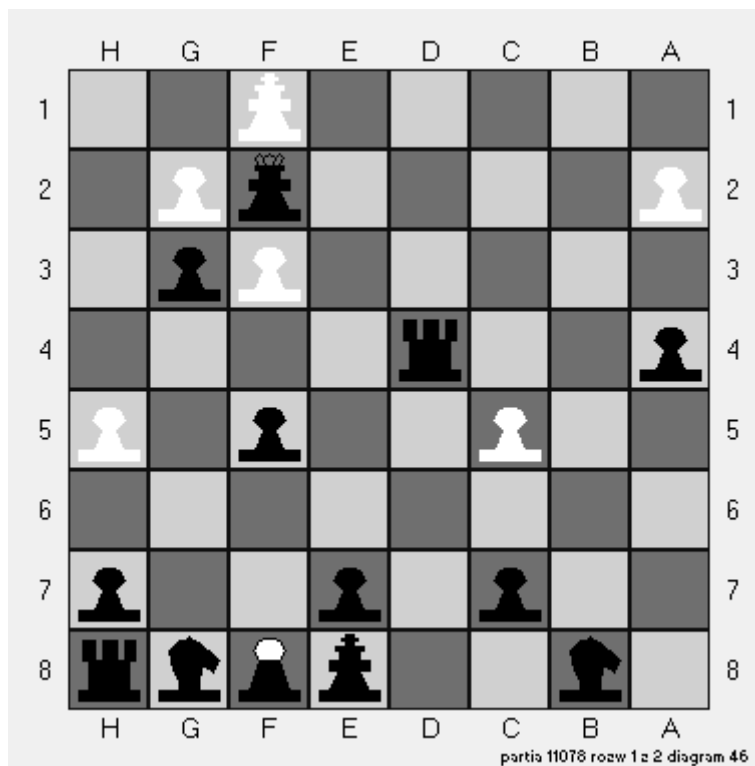


Diagram 4, partia_11078_rozw_1_z_2_diagram_46

Finał 11078.2, dla ruchu D4->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[44] Wd4:Wd2 (2) pobicie czarną wieżą białego gońca /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[45] Ke2-Ke1 (1) ruch białym królem

[46] Hb2-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

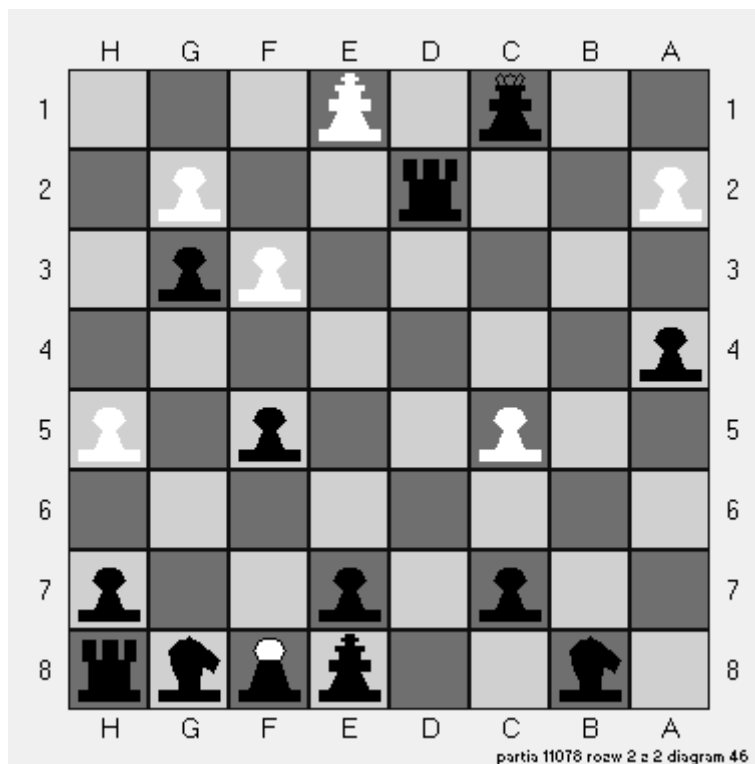


Diagram 5, partia_11078_rozw_2_z_2_diagram_46