

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

18.08.2023

33/2023



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 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	15
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	20
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	23
Zadanie 6. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	28
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	36
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	43
Zadanie 9. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	49
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	57
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	61
Zadanie 12. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	65
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	73
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	79
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	85
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	88
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	93
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	96
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	99
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	102
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	105
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	108
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	113
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	116
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	119
Zadanie 26. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	124
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	131
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	136
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	142
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	146
Zadanie 31. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	150
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	161
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	167
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	171
Zadanie 35. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu.....	176
Zadanie 36. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	190
Zadanie 37. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	200
Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	207
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	212
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	215
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	220
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	226
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	233
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	239
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	242
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	247
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	253

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	259
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	266
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	273

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, 20, 23

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 28, 36, 43, 49, 57

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 61, 65, 73, 79, 85

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 88, 93, 96, 99, 102

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 105, 108, 113, 116, 119

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 124, 131, 136, 142, 146

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 150, 161, 167, 171, 176

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 190, 200, 207, 212, 215

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 220, 226, 233, 239, 242

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 247, 253, 259, 266, 273

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 11363, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f5,Sb1-Sc3,Sg8-Sh6, długość partii 24 ruchy.

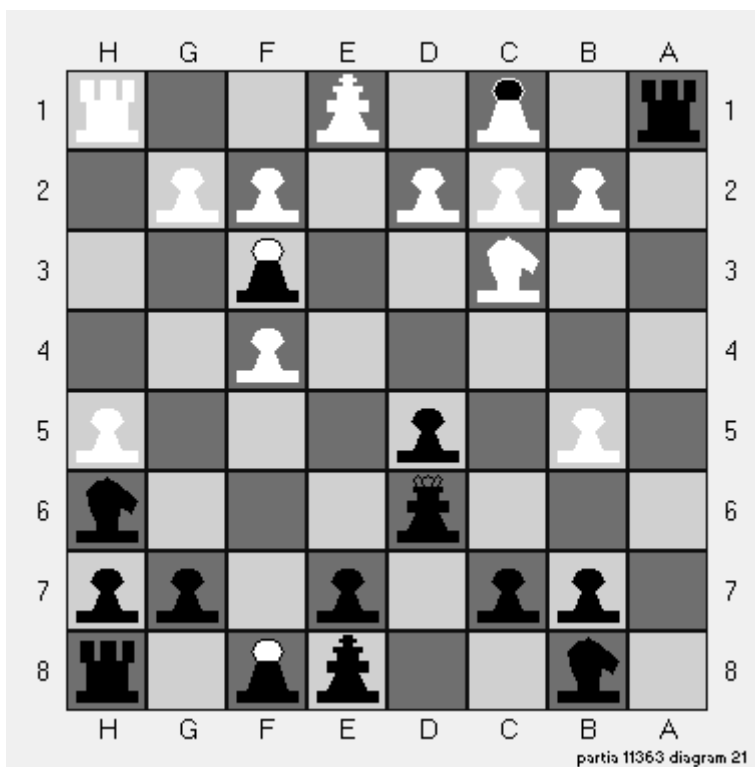


Diagram 1, partia_11363_diagram_21

Oczekiwany 22 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 24 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 23 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:22

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G4	możliwy mat	(23:0,3/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	2	H6->G8	możliwy mat	(23:0,3/24) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
3	3	H6->F5	możliwy mat	(23:0,3/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	4	H6->F7	możliwy mat	(23:0,3/24) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	5	H8->G8	możliwy mat	(23:0,3/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	6	G7->G5	możliwy mat	(23:0,3/25) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (24:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
7	7	G7->G6	możliwy mat	(23:0,3/24) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (24:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	8	F3->H5	możliwy mat	(23:0,3/24) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:24,24/24)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na H5 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	10	F3->G4	możliwy mat	(23:0,3/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	14	E7->E5	możliwy mat	(23:0,3/24) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (24:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7

				(!) (24:24,24/24)			na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
11	15	E7->E6	możliwy mat	(23:0,3/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	16	E8->F7	możliwy mat	(23:0,3/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
13	17	E8->D7	możliwy mat	(23:0,3/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
14	18	E8->D8	możliwy mat	(23:0,3/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	19	D5->D4	możliwy mat	(23:0,3/22) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
16	20	D6->G6	możliwy mat	(23:0,4/24) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (24:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	21	D6->F4	możliwy mat	(23:0,3/22) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:22,22/22)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na F4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	22	D6->F6	możliwy mat	(23:0,3/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	23	D6->E5	możliwy mat	(23:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (24:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
20	24	D6->E6	możliwy mat	(23:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (24:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na E6
21	25	D6->D7	możliwy mat	(23:0,3/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

				(!) (24:23,23/23)			na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	26	D6->D8	możliwy mat	(23:0,3/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	27	D6->C5	możliwy mat	(23:0,3/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	28	D6->C6	możliwy mat	(23:0,3/24) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (24:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
25	29	D6->B4	możliwy mat	(23:0,3/22) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
26	30	D6->B6	możliwy mat	(23:0,3/22) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
27	31	D6->A3	możliwy mat	(23:0,3/24) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (24:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
28	32	D6->A6	możliwy mat	(23:0,3/24) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (24:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
29	33	C7->C5	możliwy mat	(23:0,3/24) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (24:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
30	34	C7->C6	możliwy mat	(23:0,3/24) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (24:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
31	35	B7->B6	możliwy mat	(23:0,3/22) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
32	36	B8->D7	możliwy mat	(23:0,3/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
33	37	B8->C6	możliwy mat	(23:0,3/24) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (24:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
34	38	B8->A6	możliwy mat	(23:0,3/24) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (24:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
35	39	A1->C1	możliwy mat	(!) (23:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (24:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->C1 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na C1 zбиты biały Goniec
36	40	A1->B1	możliwy mat	(23:0,3/23) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (24:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A1->C1, 23:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11363.1, dla ruchu A1->C1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 39)

[22] Wa1:Wc1 (2) pobicie czarną wieżą białego gońca /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[23] Sc3-Sd1 (1) ruch białym koniem

[24] Wc1:Wd1 (2) pobicie czarną wieżą białego konia /jest mat/

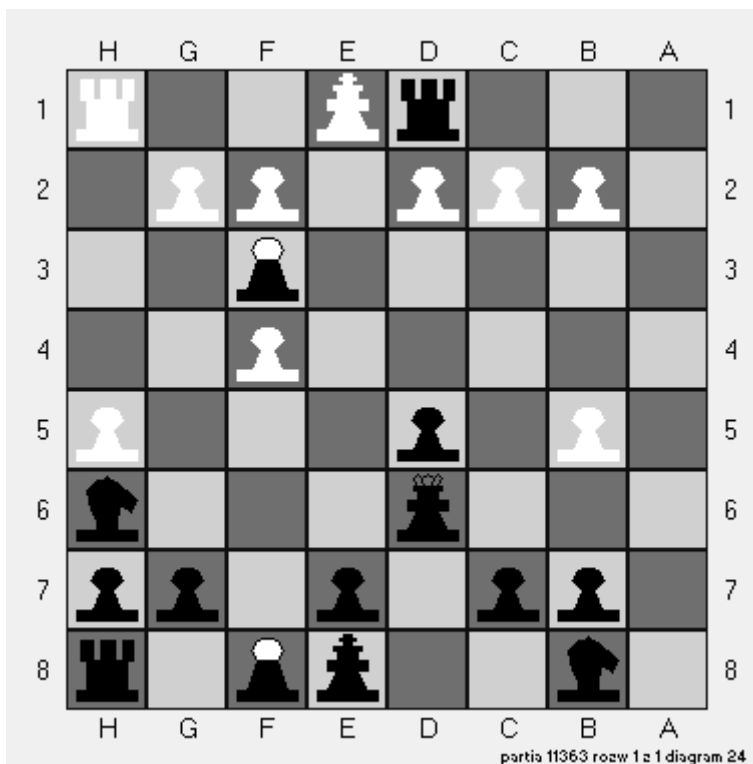


Diagram 2, partia_11363_rozw_1_z_1_diagram_24

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 11364, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f5,Sb1-Sc3,Sg8-Sf6, długość partii 40 ruchów.

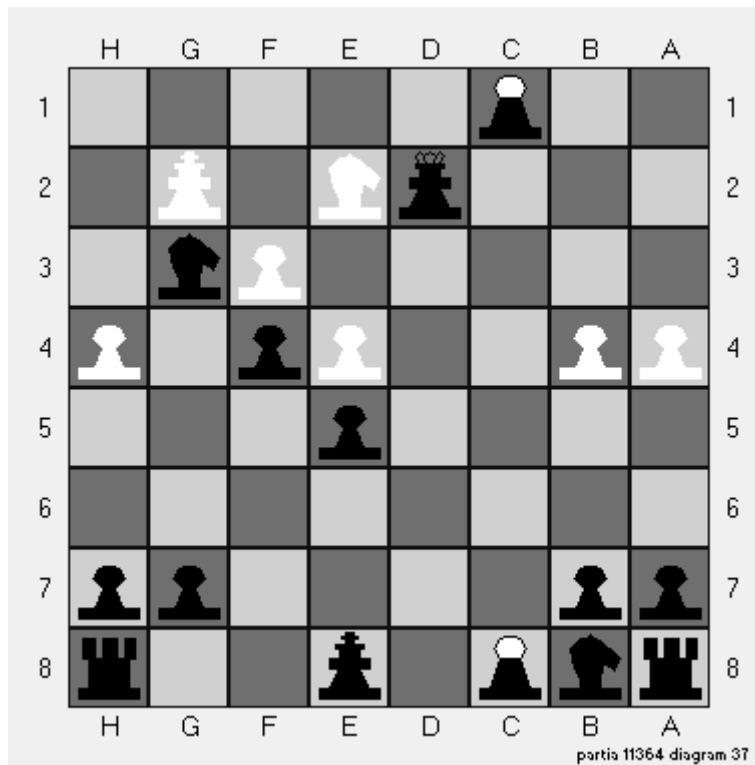


Diagram 3, partia_11364_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1) _____

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	19	D2->E1	możliwy mat	(39:0,1/10) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	20	D2->E2	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->E2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E2 zбиты biały Koń
3	21	D2->E3	możliwy mat	(39:0,1/10) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	22	D2->D1	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	24	D2->D4	możliwy mat	(39:0,1/10) w 2 ruchu [1,1,1,0,1](?) <1,1,1,0,1>, (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D2->E2, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11364.1, dla ruchu D2->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[38] Hd2:He2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Kg2-Kg1 (1) ruch białym królem

[40] Gc1-Ge3 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

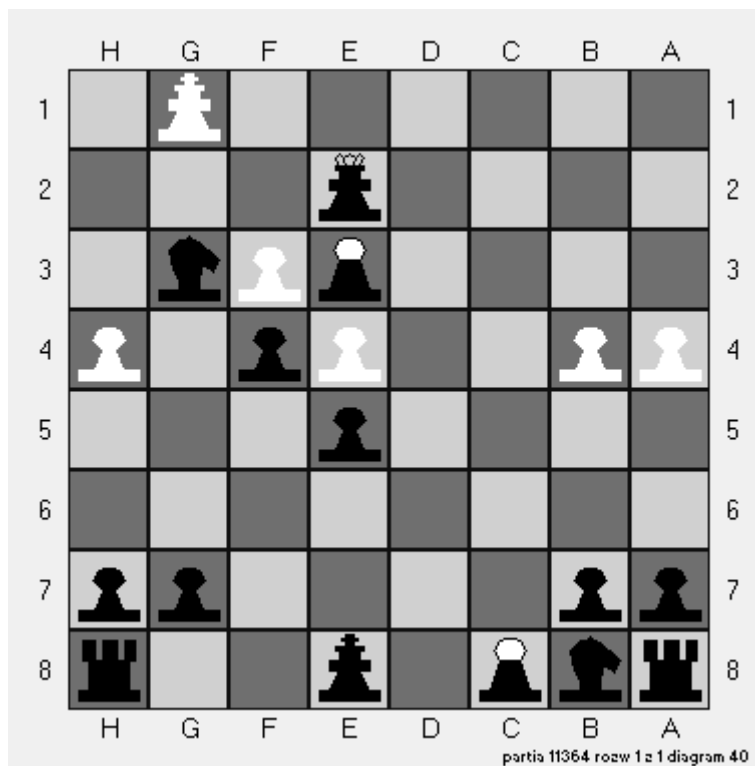


Diagram 4, partia_11364_rozw_1_z_1_diagram_40