

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

28.06.2019

4/2019



## 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 1 ruch prowadzący do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	11
Zadanie 3. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	39
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	48
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	56
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	60
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	63
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	68
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	72
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	80
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	89
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 21. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	97
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	111
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 25. Znajdź 15 ruchów prowadzących do sukcesu	121
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	153
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	161
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	165
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	169
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	173
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	180
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	186
Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	191
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	198
Zadanie 40. Znajdź 13 ruchów prowadzących do sukcesu	202
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 42. Znajdź 13 ruchów prowadzących do sukcesu	222
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	249
Zadanie 46. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	252
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	260

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	263
Zadanie 49. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	268
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	274

## 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, 11, 15, 28, 32

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 35, 39, 44, 48, 51

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 56, 60, 63, 68, 72

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 77, 80, 86, 89, 92

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 97, 106, 111, 118, 121

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 140, 143, 148, 153, 157

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 161, 165, 169, 173, 177

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 180, 186, 191, 198, 202

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 218, 222, 240, 243, 249

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 252, 260, 263, 268, 274

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](http://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	<a href="http://www.gryiszachy.prv.pl">www.gryiszachy.prv.pl</a>
	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 151, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h5,e2-e3,g7-g5, długość partii 46 ruchów.

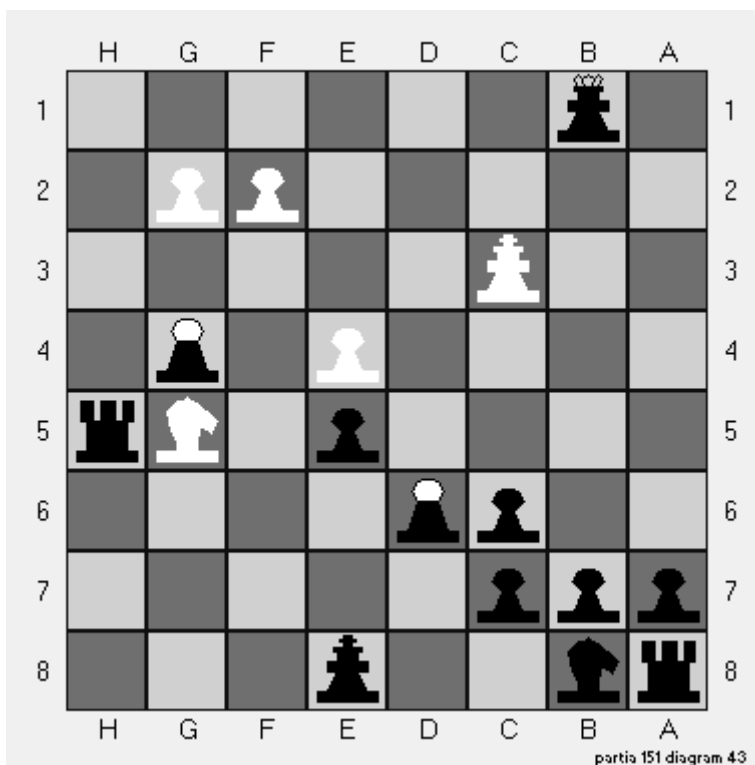


Diagram 1, partia\_151\_diagram\_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) \_\_\_\_\_

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H5->H1	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H1
2	2	H5->H2	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H2
3	3	H5->H3	możliwy mat	(45:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	4	H5->H4	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H4
5	5	H5->H6	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H6
6	6	H5->H7	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
7	7	H5->H8	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H8
8	8	H5->G5	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na G5 zbity biały Koń
9	9	G4->H3	możliwy mat	(45:0,1/12) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	10	G4->F3	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	11	G4->F5	możliwy mat	(45:0,1/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
12	12	G4->E2	możliwy mat	(45:0,9/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E2
13	13	G4->E6	możliwy mat	(45:0,8/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
14	14	G4->D1	możliwy mat	(45:0,10/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D1
15	15	G4->D7	możliwy mat	(45:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4

				(46:11,11/11)			na D7
16	16	G4->C8	możliwy mat	(45:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na C8
17	17	E8->F8	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
18	18	E8->E7	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
19	19	E8->D7	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
20	20	E8->D8	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
21	21	D6->F8	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na F8
22	22	D6->E7	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na E7
23	23	D6->C5	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na C5
24	24	D6->B4	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: D6->B4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na B4
25	25	D6->A3	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na A3
26	32	B1->D1	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na D1
27	36	B1->B2	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
28	43	B7->B5	możliwy mat	(45:0,8/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5
29	44	B7->B6	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
30	45	B8->D7	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
31	46	B8->A6	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
32	47	A7->A5	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
33	48	A7->A6	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym



				[0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			pionkiem z pozycji A7 na A6
--	--	--	--	-----------------------------------	--	--	--------------------------------

Spośród 48 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D6->B4, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 151.1, dla ruchu D6->B4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[44] Gd6-Gb4 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kc3-Kc4 (1) ruch białym królem

[46] b7- b5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

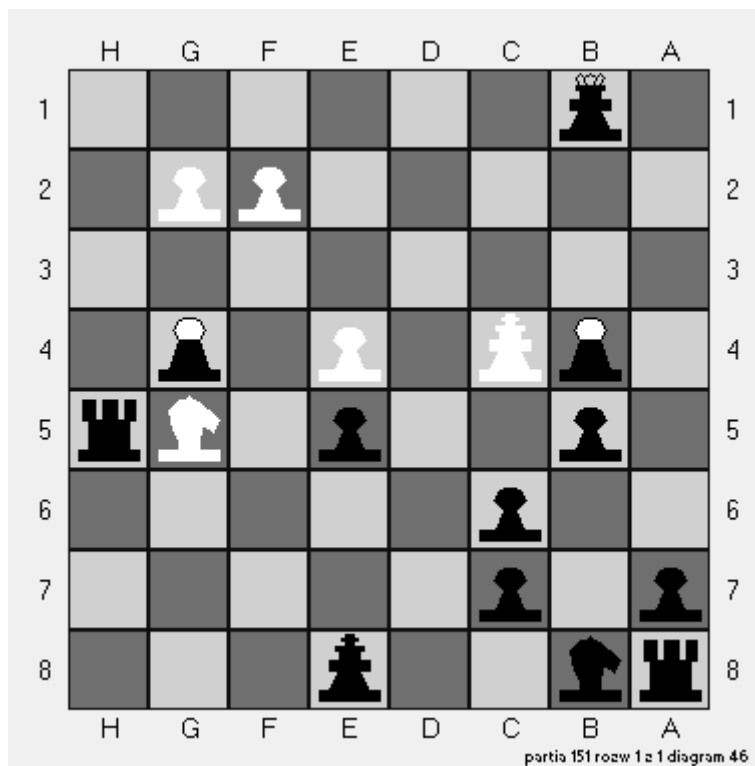


Diagram 2, partia\_151\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_46

## Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 152, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h5,e2-e3,g7-g6, długość partii 34 ruchy.

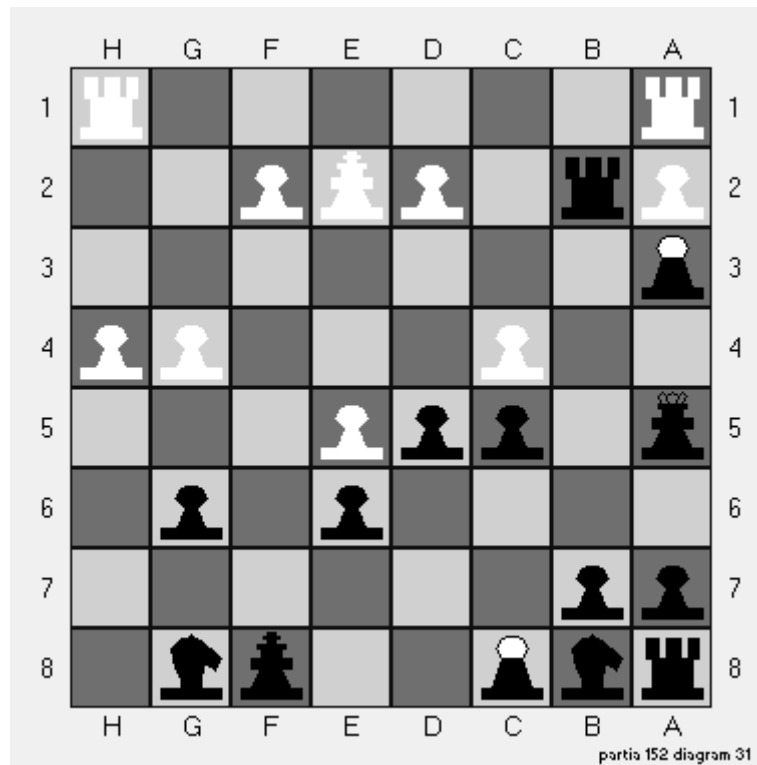


Diagram 3, partia\_152\_diagram\_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 35 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 34 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 33 ruchu.

1) \_\_\_\_\_

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:32

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G6->G5	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	G8->H6	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	G8->F6	możliwy mat	(33:0,2/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (34:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
4	4	G8->E7	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	F8->G7	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	F8->F7	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	F8->E7	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	F8->E8	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	D5->D4	możliwy mat	(33:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4
10	10	D5->C4	możliwy mat	(33:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:23,23/23)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na C4 zbity biały pionek
11	11	C8->D7	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	13	B2->C2	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B2 na C2, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
13	19	B2->A2	możliwy mat	(33:0,2/26) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:26,26/26)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji B2 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
14	20	B7->B5	możliwy mat	(33:0,2/26) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	21	B7->B6	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	22	B8->D7	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	23	B8->C6	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	24	B8->A6	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	26	A5->D2	możliwy mat	(!) (33:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A5->D2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na D2 zбиты biały pionek
20	28	A5->C3	możliwy mat	(33:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	30	A5->B4	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	35	A7->A6	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 35 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A5->D2, 33:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 152.1, dla ruchu A5->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[32] Ha5:Hd2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[33] Ke2-Kf3 (1) ruch białym królem

[34] Hd2:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

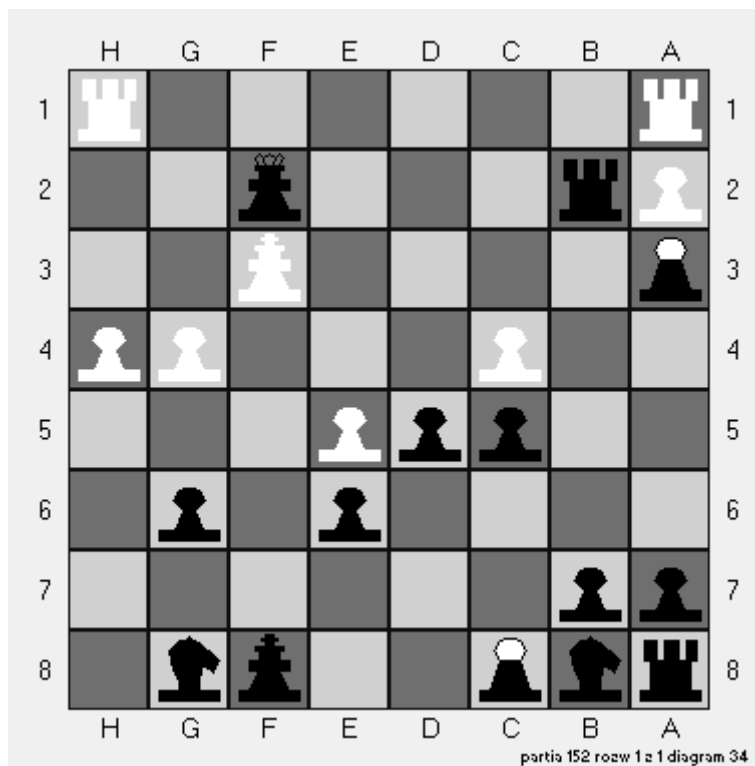


Diagram 4, partia\_152\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_34