

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

22.01.2021

4/2021



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 10 ruchów prowadzących do sukcesu	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	47
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	56
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	61
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	64
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 14. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	74
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	85
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	96
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 22. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu i 26 ruchów prowadzących do remisu	122
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	137
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	144
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	152
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	167
Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	172
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 34. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	184
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 36. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	197
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	204
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	231
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	236
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	239
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	242

Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	246
Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	249
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	256
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259

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, 12, 18, 32, 35

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 41, 44, 47, 52, 56

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 61, 64, 71, 74, 85

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 92, 96, 101, 106, 110

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 115, 122, 132, 137, 141

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 144, 149, 152, 157, 162

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 167, 172, 179, 184, 192

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 197, 204, 208, 215, 218

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 221, 226, 231, 236, 239

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 242, 246, 249, 256, 259

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 4297, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d5,Sg1-Sf3,g7-g5, długość partii 32 ruchy.

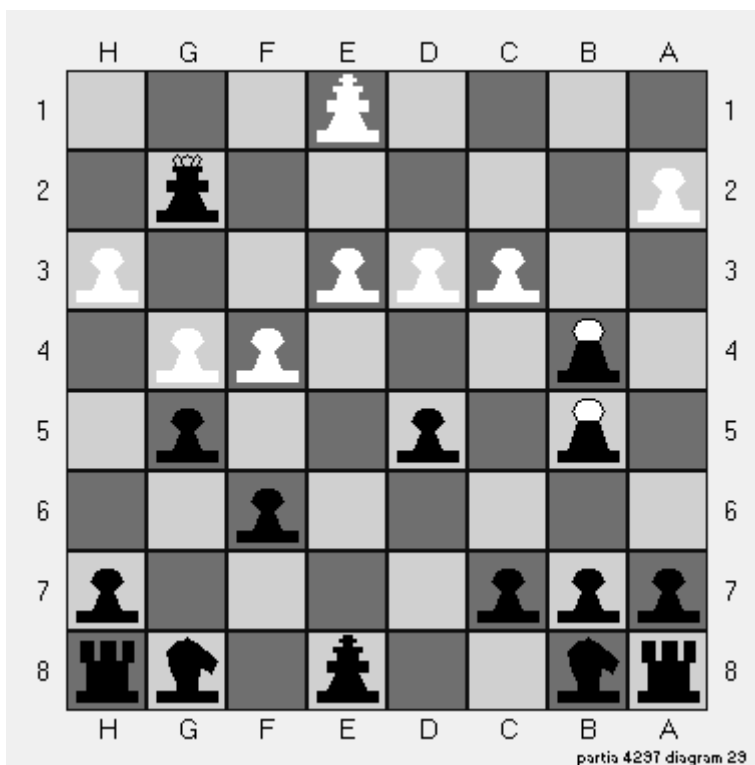


Diagram 1, partia_4297_diagram_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 32 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 31 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:30

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	(31:0,1/10) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (32:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
3	4	G2->H2	możliwy mat	(31:0,1/10) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	7	G2->G3	możliwy mat	(31:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na G3
5	8	G2->G4	możliwy mat	(31:0,1/12) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (32:12,12/12)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na G4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	11	G2->F3	możliwy mat	(31:0,7/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
7	15	G2->C2	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	16	G2->B2	możliwy mat	(31:0,1/10) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	17	G2->A2	możliwy mat	(31:0,1/8) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:8,8/8)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub

							czarnego pionka
10	18	G5->F4	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G5 na F4 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
11	19	G8->H6	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	20	G8->E7	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
13	21	F6->F5	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
14	22	E8->F7	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	23	E8->F8	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	24	E8->E7	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	25	E8->D7	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	26	E8->D8	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	28	C7->C5	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

20	29	C7->C6	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
21	30	B4->F8	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	31	B4->E7	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	32	B4->D6	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	33	B4->C3	możliwy mat	(!) (31:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B4->C3 wygrasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C3 zбиты biały pionek
25	34	B4->C5	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	35	B4->A3	możliwy mat	(31:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	36	B4->A5	możliwy mat	(31:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	37	B5->D3	możliwy mat	(31:0,7/8) w 2 ruchu [1,1,0,0,0], (!) (32:8,8/8)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na D3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
29	39	B5->C4	możliwy mat	(31:0,1/10) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <1,2,0,0,0>, (!) (32:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
30	41	B5->A4	możliwy mat	(31:0,6/7) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
31	42	B5->A6	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

				(!) (32:9,9/9)			A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
32	43	B7->B6	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
33	44	B8->D7	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
34	45	B8->C6	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
35	46	B8->A6	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
36	47	A7->A5	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
37	48	A7->A6	możliwy mat	(31:0,1/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

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

1) B4->C3, 31:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4297.1, dla ruchu B4->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 33)

[30] Gb4:Gc3 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[31] Ke1-Kd1 (1) ruch białym królem

[32] Hg2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

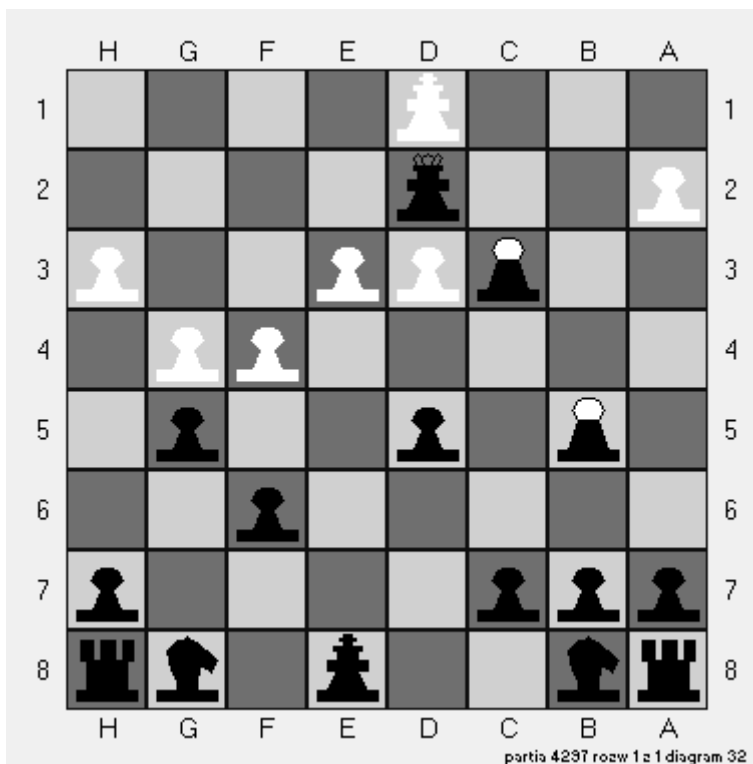


Diagram 2, partia_4297_rozw_1_z_1_diagram_32

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 4298, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d5,Sg1-Sf3,g7-g6, długość partii 44 ruchy.

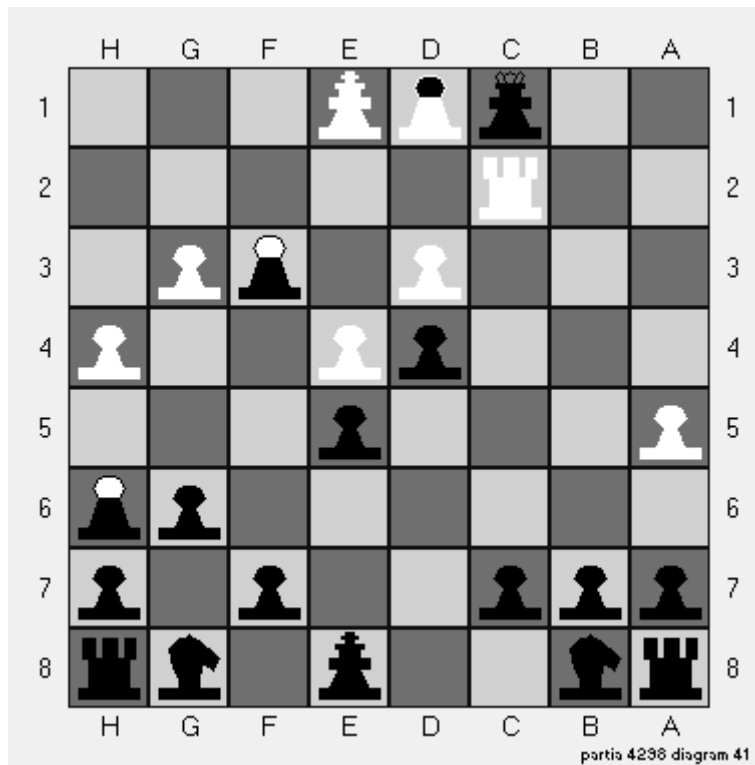


Diagram 3, partia_4298_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 40 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:42

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	(43:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	2	H6->G7	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
3	3	H6->F4	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	4	H6->F8	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
5	5	H6->E3	możliwy mat	(43:0,14/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
6	7	G6->G5	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
7	8	G8->F6	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
8	9	G8->E7	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
9	11	F3->H5	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka

10	12	F3->G2	możliwy mat	(43:0,7/17) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
11	13	F3->G4	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
12	16	F3->D1	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:18,18/18)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na D1 zбиты biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
13	17	F7->F5	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
14	18	F7->F6	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
15	19	E8->F8	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
16	20	E8->E7	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
17	21	E8->D7	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
18	22	E8->D8	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
19	25	C1->E3	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na E3
20	26	C1->D1	możliwy mat	(!) (43:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C1->D1	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1

						wygrywasz	na D1 zbity biały Goniec
21	28	C1->C2	możliwy mat	(43:0,1/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (44:7,7/7)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C2 zbita biała Wieża, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
22	29	C1->B1	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	31	C1->A1	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	33	C7->C5	możliwy mat	(43:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
25	34	C7->C6	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
26	35	B7->B5	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
27	36	B7->B6	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
28	37	B8->D7	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
29	38	B8->C6	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
30	39	B8->A6	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Hetmana lub czarnego pionka
31	40	A7->A6	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka

Spośród 40 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C1->D1, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4298.1, dla ruchu C1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[42] Hc1:Hd1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[43] Ke1-Kf2 (1) ruch białym królem

[44] Gh6-Ge3 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

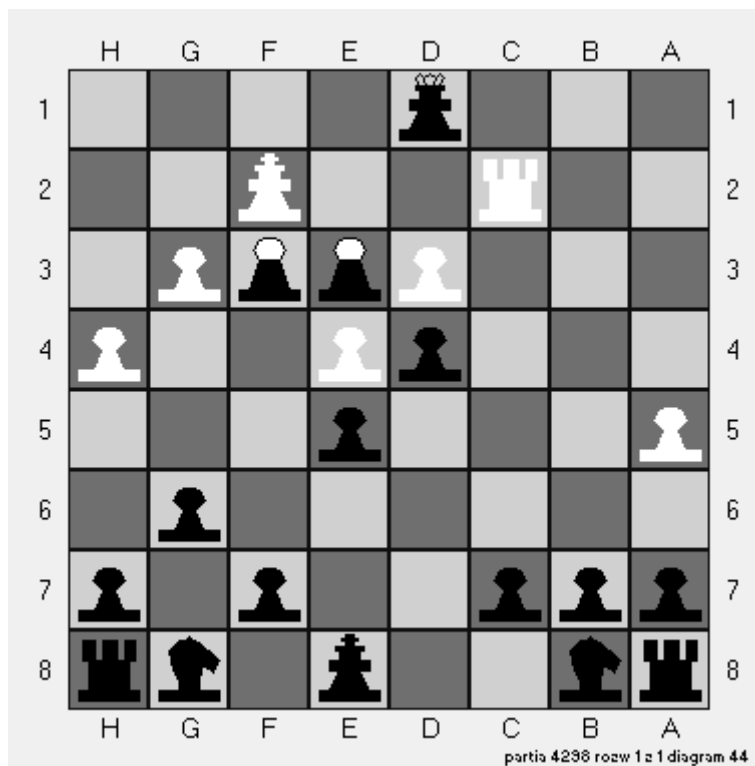


Diagram 4, partia_4298_rozw_1_z_1_diagram_44