

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

2.10.2020

40/2020



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu | 6 |
| Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu | 12 |
| Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu | 18 |
| Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 22 |
| Zadanie 5. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu | 26 |
| Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 32 |
| Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 35 |
| Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 39 |
| Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 43 |
| Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 46 |
| Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 52 |
| Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 55 |
| Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 58 |
| Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 64 |
| Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu | 71 |
| Zadanie 16. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu | 75 |
| Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu | 83 |
| Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 91 |
| Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 96 |
| Zadanie 20. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu | 102 |
| Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 112 |
| Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu | 116 |
| Zadanie 23. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu | 121 |
| Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 130 |
| Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 137 |
| Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 141 |
| Zadanie 27. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu | 146 |
| Zadanie 28. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu | 156 |
| Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 171 |
| Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 176 |
| Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 181 |
| Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 184 |
| Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 187 |
| Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 190 |
| Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 193 |
| Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu | 196 |
| Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 203 |
| Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu | 208 |
| Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 213 |
| Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 216 |
| Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 219 |
| Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 224 |
| Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 229 |
| Zadanie 44. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu | 232 |
| 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 | 248 |

| | |
|--|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 251 |
| Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 256 |
| Zadanie 50. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu..... | 262 |

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, 22, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 35, 39, 43, 46

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 52, 55, 58, 64, 71

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 75, 83, 91, 96, 102

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 112, 116, 121, 130, 137

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 141, 146, 156, 171, 176

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 181, 184, 187, 190, 193

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 196, 203, 208, 213, 216

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 219, 224, 229, 232, 239

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 242, 248, 251, 256, 262

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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 3480, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,c2-c4,Hd8-Hg5, długość partii 50 ruchów.

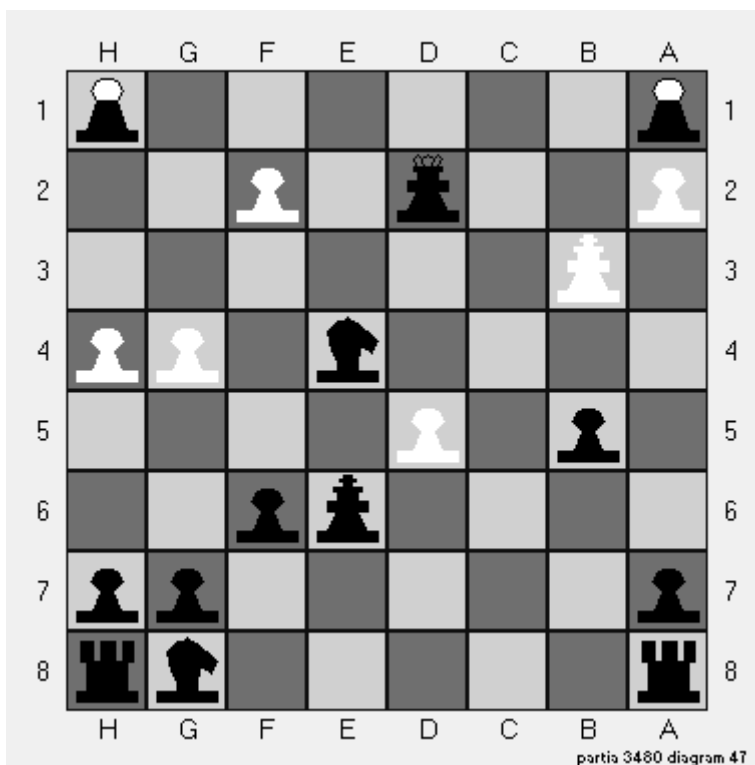


Diagram 1, partia_3480_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 7 różnych ruchów.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

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 | 1 | E6->F7 | możliwy mat | (!) (49:0,8/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:8,8/8) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: E6->F7 wygrasz | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na F7 |
| 2 | 2 | E6->E5 | możliwy mat | (49:0,7/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:8,8/8) | | | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na E5 |
| 3 | 3 | E6->E7 | możliwy mat | (49:0,7/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:8,8/8) | | | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na E7 |
| 4 | 4 | E6->D5 | możliwy mat | (!) (49:0,7/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: E6->D5 wygrasz | bijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na D5 zбиты biały pionek |
| 5 | 5 | E6->D6 | możliwy mat | (!) (49:0,7/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: E6->D6 wygrasz | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na D6 |
| 6 | 6 | E6->D7 | możliwy mat | (!) (49:0,8/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:8,8/8) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: E6->D7 wygrasz | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na D7 |

Spośród 7 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E6->D6, 49:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) E6->D7, 49:0,8/8 osiem na osiem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) E6->D5, 49:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 4) E6->F7, 49:0,8/8 osiem na osiem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3480.1, dla ruchu E6->D6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[48] Ke6-Kd6 (1) ruch czarnym królem

[49] a2- a4 (1) ruch białym pionkiem

[50] Hd2-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

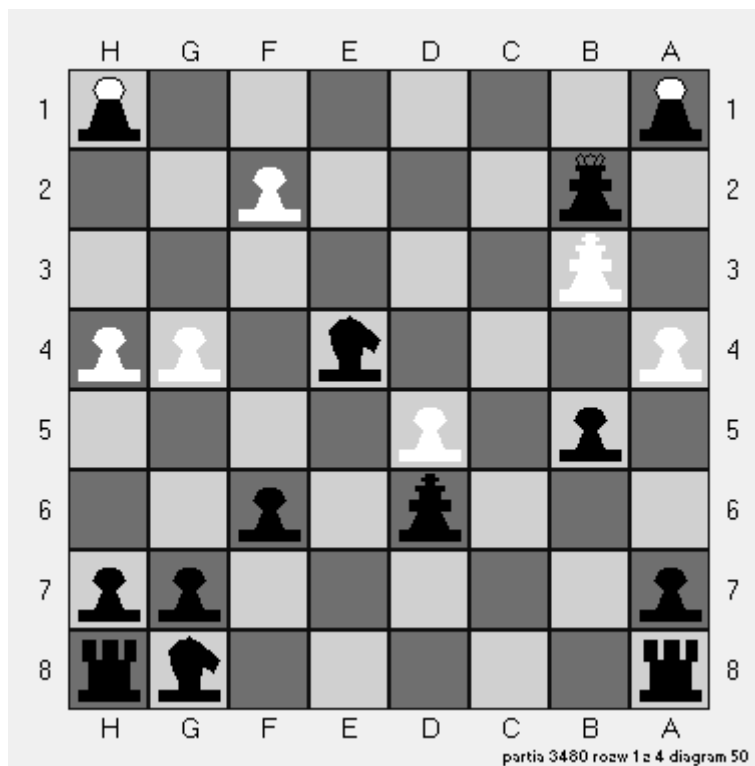


Diagram 2, partia_3480_rozw_1_z_4_diagram_50

Finał 3480.2, dla ruchu E6->D7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[48] Ke6-Kd7 (1) ruch czarnym królem

[49] a2- a4 (1) ruch białym pionkiem

[50] Hd2-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

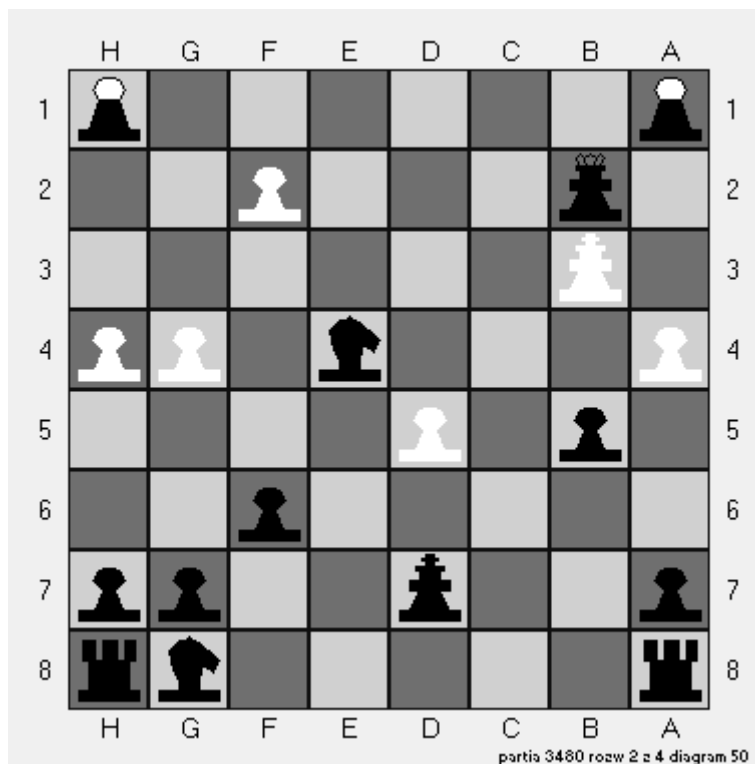


Diagram 3, partia_3480_rozw_2_z_4_diagram_50

Finał 3480.3, dla ruchu E6->D5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[48] Ke6:Kd5 (2) pobicie czarnym królem białego pionka

[49] a2- a4 (1) ruch białym pionkiem

[50] Hd2-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

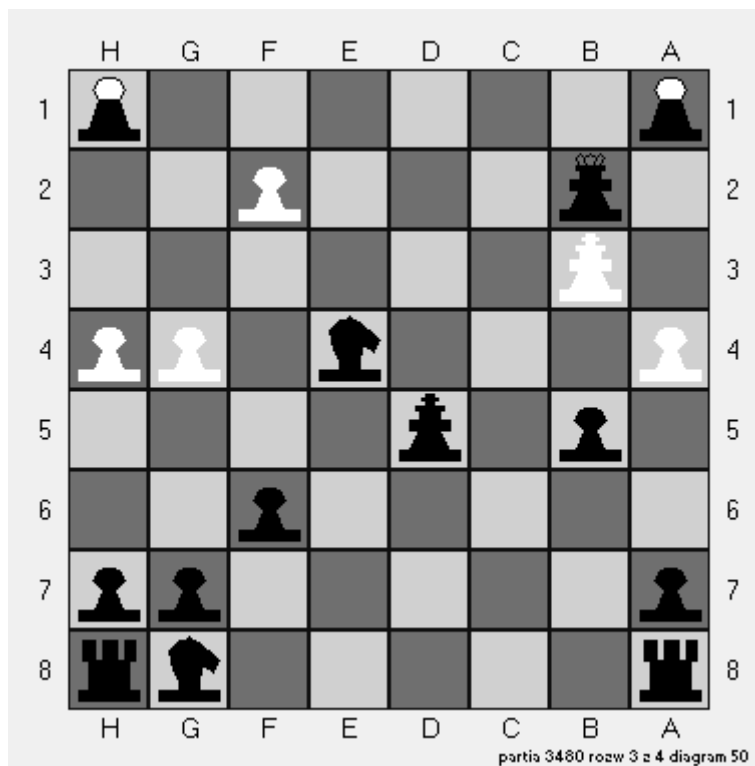


Diagram 4, partia_3480_rozw_3_z_4_diagram_50

Finał 3480.4, dla ruchu E6->F7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[48] Ke6-Kf7 (1) ruch czarnym królem

[49] a2- a4 (1) ruch białym pionkiem

[50] Hd2-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

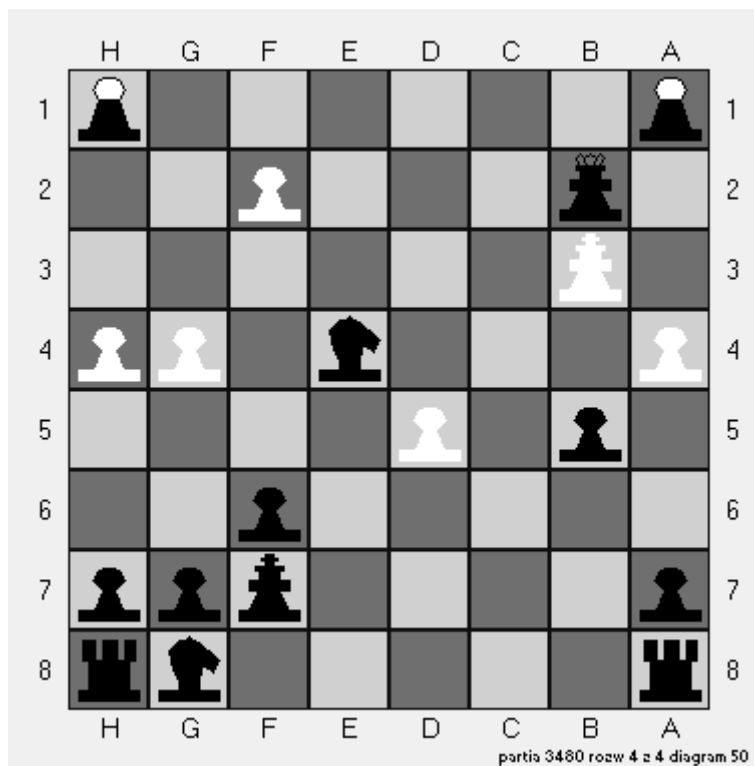


Diagram 5, partia_3480_rozw_4_z_4_diagram_50

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 3481, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,c2-c4,Hd8-Hf6, długość partii 36 ruchów.

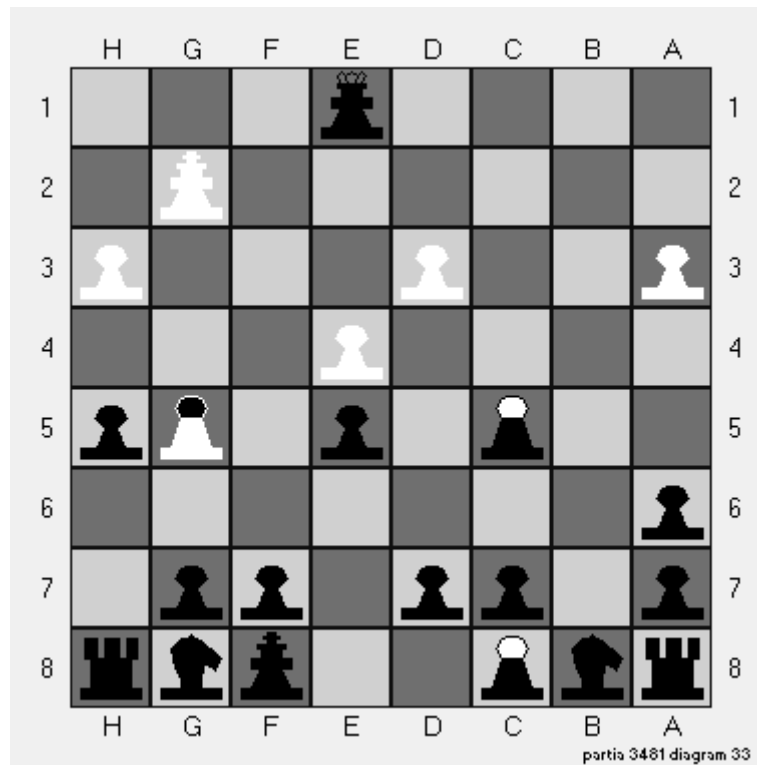


Diagram 6, partia_3481_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

1) _____

2) _____

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 | H5->H4 | możliwy mat | (35:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:13,13/13) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 2 | 2 | H8->H6 | możliwy mat | (35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (36:14,14/14) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży |
| 3 | 3 | H8->H7 | możliwy mat | (35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7 |
| 4 | 4 | G7->G6 | możliwy mat | (35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6 |
| 5 | 5 | G8->H6 | możliwy mat | (35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:14,14/14) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia |
| 6 | 6 | G8->F6 | możliwy mat | (35:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:12,12/12) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia |
| 7 | 7 | G8->E7 | możliwy mat | (35:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:13,13/13) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia |
| 8 | 8 | F7->F5 | możliwy mat | (35:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:15,15/15) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 9 | 9 | F7->F6 | możliwy mat | (35:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:12,12/12) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 10 | 10 | F8->E8 | możliwy mat | (35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14) | | | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na E8 |
| | | | | | | | |
| 11 | 12 | E1->H4 | możliwy mat | (35:0,3/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:15,15/15) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 12 | 13 | E1->G1 | możliwy mat | (!) (35:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:1,1/1) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: E1->G1 wygrasz | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na G1 |
| 13 | 14 | E1->G3 | możliwy mat | (35:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:3,3/3) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na G3, w następnym |

| | | | | | | | |
|----|----|--------|-------------|---|----------------------------|--|--|
| | | | | | | | ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 14 | 15 | E1->F1 | możliwy mat | (35:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:3,3/3) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 15 | 16 | E1->F2 | możliwy mat | (!) (35:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:1,1/1) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: E1->F2 wygrywasz | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na F2 |
| 16 | 17 | E1->E2 | możliwy mat | (35:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:2,2/2) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E2 |
| 17 | 18 | E1->E3 | możliwy mat | (35:0,3/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:13,13/13) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| | | | | | | | |
| 18 | 20 | E1->D1 | możliwy mat | (35:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na D1 |
| 19 | 21 | E1->D2 | możliwy mat | (35:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:5,5/5) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 20 | 22 | E1->C1 | możliwy mat | (35:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:15,15/15) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| | | | | | | | |
| 21 | 24 | E1->B1 | możliwy mat | (35:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:15,15/15) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na B1 |
| | | | | | | | |
| 22 | 26 | E1->A1 | możliwy mat | (35:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:15,15/15) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na A1 |
| | | | | | | | |
| 23 | 28 | D7->D5 | możliwy mat | (35:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:15,15/15) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 24 | 29 | D7->D6 | możliwy mat | (35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6 |
| 25 | 30 | C5->G1 | możliwy mat | (35:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na G1 |
| 26 | 31 | C5->F2 | możliwy mat | (35:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na F2 |
| 27 | 32 | C5->E3 | możliwy mat | (35:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:12,12/12) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca |

| | | | | | | | |
|----|----|--------|-------------|--|--|--|--|
| 28 | 34 | C5->D4 | możliwy mat | (35:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:13,13/13) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D4 |
| 29 | 37 | C5->B6 | możliwy mat | (35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B6 |
| 30 | 39 | C7->C6 | możliwy mat | (35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6 |
| 31 | 40 | C8->B7 | możliwy mat | (35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7 |
| 32 | 41 | B8->C6 | możliwy mat | (35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6 |
| 33 | 42 | A6->A5 | możliwy mat | (35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5 |

Spośród 42 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E1->F2, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) E1->G1, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3481.1, dla ruchu E1->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[34] He1-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Kg2-Kh1 (1) ruch białym królem

[36] Hf2-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

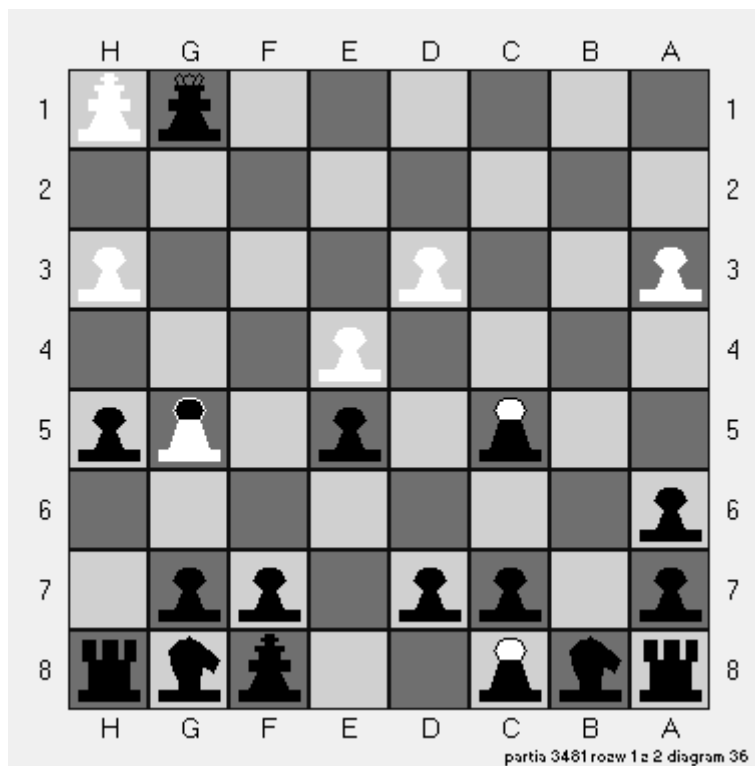


Diagram 7, partia_3481_rozw_1_z_2_diagram_36

Finał 3481.2, dla ruchu E1->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[34] He1-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Kg2-Kf3 (1) ruch białym królem

[36] Hg1-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

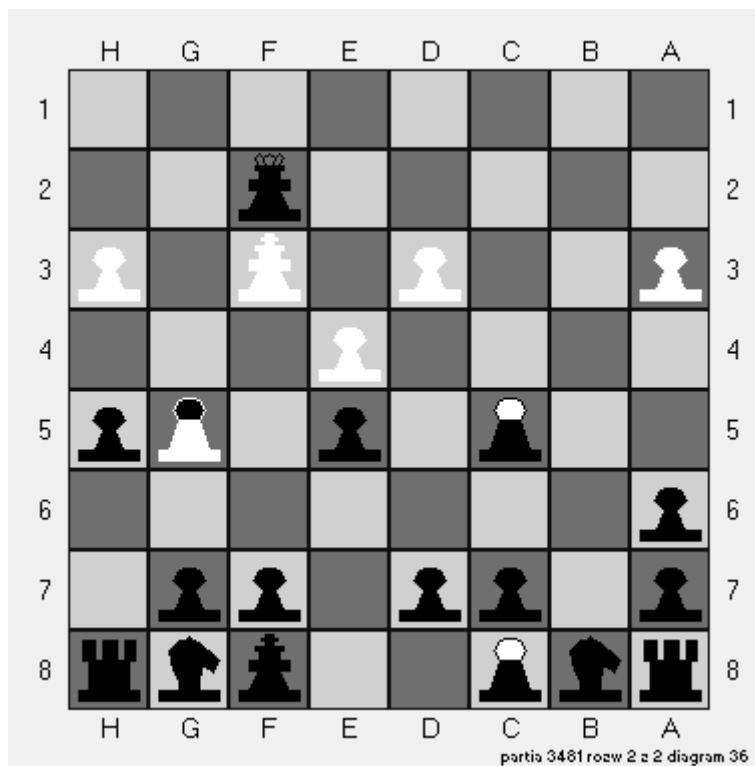


Diagram 8, partia_3481_rozw_2_z_2_diagram_36