

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

20.10.2023

42/2023



## 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 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	21
Zadanie 4. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	25
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	35
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	39
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	42
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	46
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	49
Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	55
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	60
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	63
Zadanie 13. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	70
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	80
Zadanie 15. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	83
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	93
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	96
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	102
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	105
Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	111
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	118
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	122
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	125
Zadanie 24. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	128
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	133
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	138
Zadanie 27. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	141
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	152
Zadanie 29. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	157
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	163
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	169
Zadanie 32. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu.....	175
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	188
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	191
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	196
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	199
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	203
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	208
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	211
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	219
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	223
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	228
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	231
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	234
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	240
Zadanie 46. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	244
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	252

Zadanie 48. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	255
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	263
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	269

## 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, 21, 25, 35

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 39, 42, 46, 49, 55

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 60, 63, 70, 80, 83

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 93, 96, 102, 105, 111

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 118, 122, 125, 128, 133

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 138, 141, 152, 157, 163

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 169, 175, 188, 191, 196

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 199, 203, 208, 211, 219

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 223, 228, 231, 234, 240

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 244, 252, 255, 263, 269

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 11829, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f6,b2-b4,d7-d5, długość partii 52 ruchy.

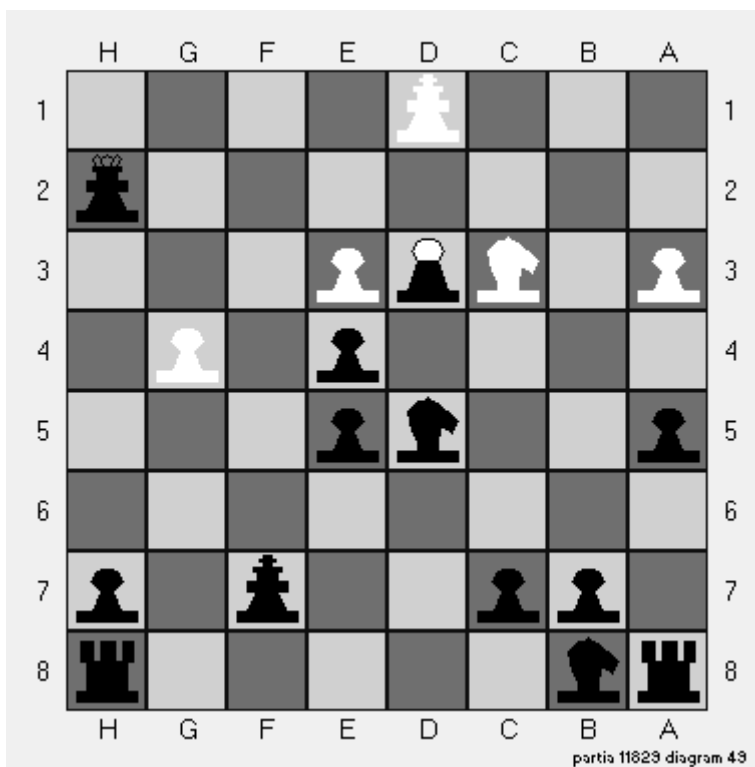


Diagram 1, partia\_11829\_diagram\_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 54 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 ruchu.

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:50

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	7	H2->G2	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	9	H2->F2	możliwy mat	(51:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
3	11	H2->E2	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	15	H2->A2	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
5	16	H7->H5	możliwy mat	(51:0,1/12) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
6	17	H7->H6	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
7	18	H8->G8	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
8	19	H8->F8	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
9	20	H8->E8	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

10	21	H8->D8	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
11	22	H8->C8	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
12	23	F7->G6	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
13	24	F7->G7	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
14	25	F7->G8	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
15	26	F7->F6	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	27	F7->F8	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
17	28	F7->E6	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
18	29	F7->E7	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
19	30	F7->E8	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
20	35	D3->B1	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3



				(!) (52:11,11/11)			na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
21	38	D5->F4	możliwy mat	(51:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
22	39	D5->F6	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	40	D5->E3	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na E3 zбиты biały pionek
24	41	D5->E7	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	42	D5->C3	możliwy mat	(!) (51:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->C3 wygrasz	bijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na C3 zбиты biały Koń
26	43	D5->B4	możliwy mat	(51:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
27	44	D5->B6	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	45	C7->C5	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
29	46	C7->C6	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
30	47	B7->B5	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
31	48	B7->B6	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

32	49	B8->D7	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
33	50	B8->C6	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
34	51	B8->A6	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
35	52	A5->A4	możliwy mat	(51:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (52:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
36	53	A8->A6	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
37	54	A8->A7	możliwy mat	(51:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

Spośród 54 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D5->C3, 51:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadziły do sukcesu

Finał 11829.1, dla ruchu D5->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 42)

[50] Sd5:Sc3 (2) pobicie czarnym koniem białego konia /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[51] Kd1-Ke1 (1) ruch białym królem

[52] Hh2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

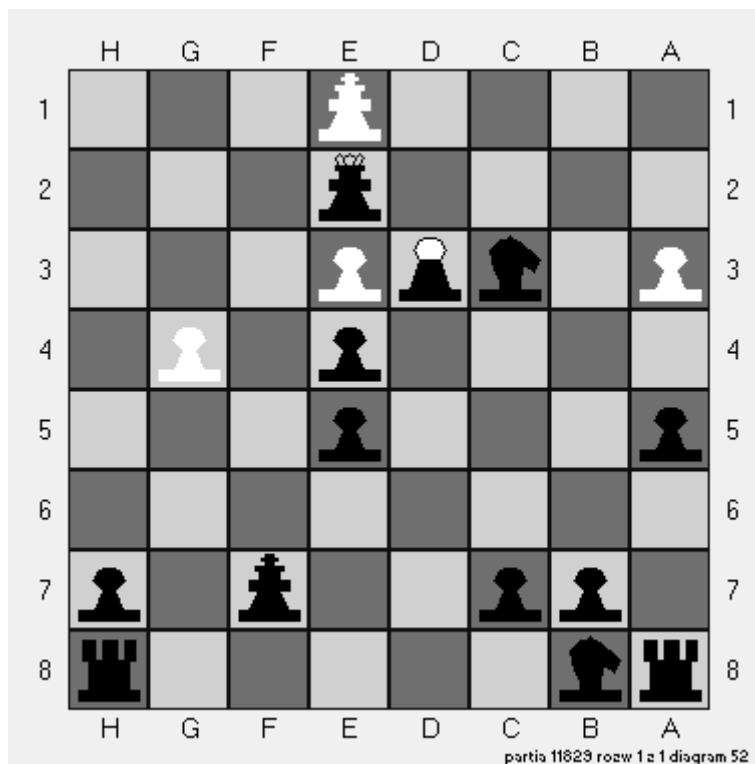


Diagram 2, partia\_11829\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_52

## Zadanie 2. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 11830, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f6,b2-b4,d7-d6, długość partii 44 ruchy.

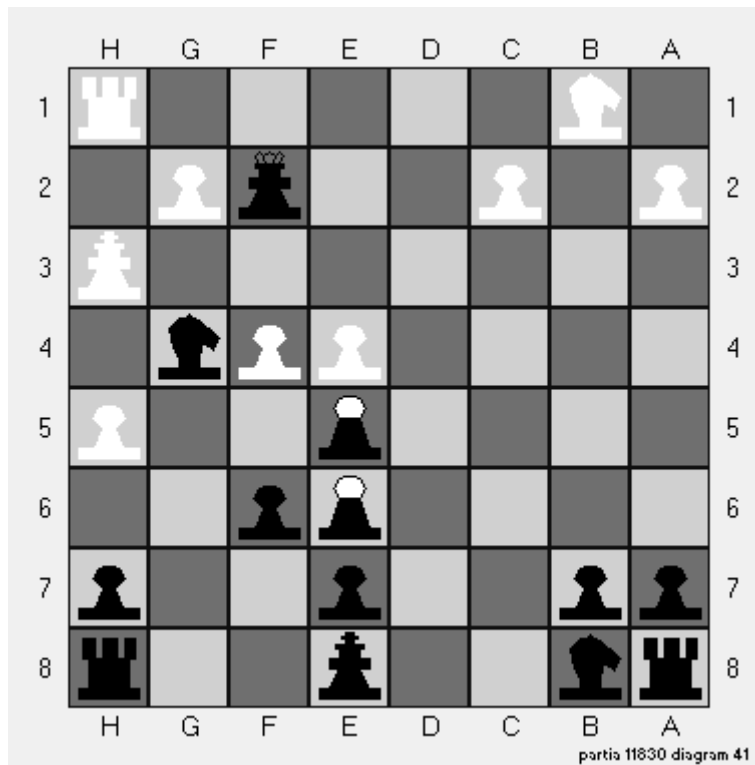


Diagram 3, partia\_11830\_diagram\_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

Zaproponuj pięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

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

2) \_\_\_\_\_

3) \_\_\_\_\_

4) \_\_\_\_\_

5) \_\_\_\_\_

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	H7->H6	możliwy mat	(43:0,1/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	2	H8->G8	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	3	H8->F8	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	4	G4->H2	możliwy mat	(!) (43:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (44:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->H2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	5	G4->H6	możliwy mat	(!) (43:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->H6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na H6
6	6	G4->E3	możliwy mat	(!) (43:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->E3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E3
7	8	F2->G1	możliwy mat	(43:0,2/15) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
8	12	F2->F3	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	13	F2->F4	możliwy mat	(!) (43:0,16/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:16,16/16)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F2->F4 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na F4 zбиты biały pionek
10	14	F2->E1	możliwy mat	(43:0,2/15) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
11	23	E5->F4	możliwy mat	(!) (43:0,16/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:16,16/16)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E5->F4 wygrasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na F4 zбиты biały pionek
12	25	E5->D6	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na

				(44:17,17/17)			D6
13	27	E5->C7	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na C7
14	30	E6->G8	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
15	32	E6->F7	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
16	33	E6->D5	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [0,2,1,0,0](?) <0,2,1,0,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
17	34	E6->D7	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
18	35	E6->C4	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
19	36	E6->C8	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	37	E6->B3	możliwy mat	(43:0,1/20) w 2 ruchu [0,3,1,0,0](?) <0,3,1,0,0>, (!) (44:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
21	38	E6->A2	możliwy mat	(43:0,1/16) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (44:16,16/16)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na A2 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
22	39	E8->G8	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
23	40	E8->F7	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego Gońca
24	41	E8->F8	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
25	42	E8->D7	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
26	43	E8->D8	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
27	44	B7->B5	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
28	45	B7->B6	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
29	46	B8->D7	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
30	47	B8->C6	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
31	48	B8->A6	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
32	49	A7->A5	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
33	50	A7->A6	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

Spośród 50 ruchów, pięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E5->F4, 43:0,16/16 szesnaście na szesnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) G4->H2, 43:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) G4->H6, 43:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) G4->E3, 43:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 5) F2->F4, 43:0,16/16 szesnaście na szesnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11830.1, dla ruchu E5->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 23)

[42] Ge5:Gf4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka

[43] Wh1-Wd1 (1) ruch białą wieżą

[44] Hf2-Hg3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

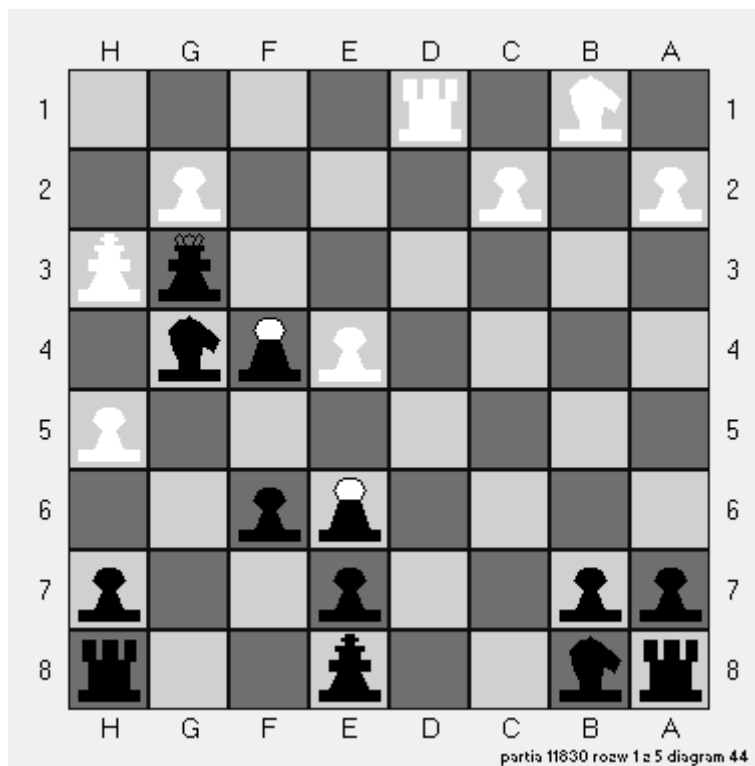


Diagram 4, partia\_11830\_rozw\_1\_z\_5\_diagram\_44



Finał 11830.2, dla ruchu G4->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[42] Sg4-Sh2 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[43] Kh3:Kh2 (2) pobicie białym królem czarnego konia

[44] Ge5:Gf4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest mat/

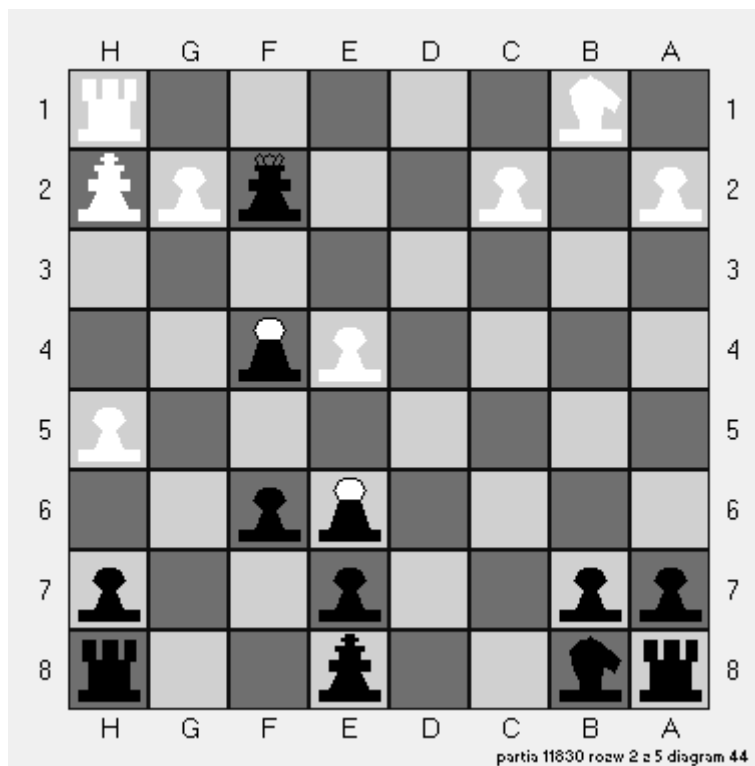


Diagram 5, partia\_11830\_rozw\_2\_z\_5\_diagram\_44

Finał 11830.3, dla ruchu G4->H6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[42] Sg4-Sh6 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[43] Kh3-Kh2 (1) ruch białym królem

[44] Ge5:Gf4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest mat/

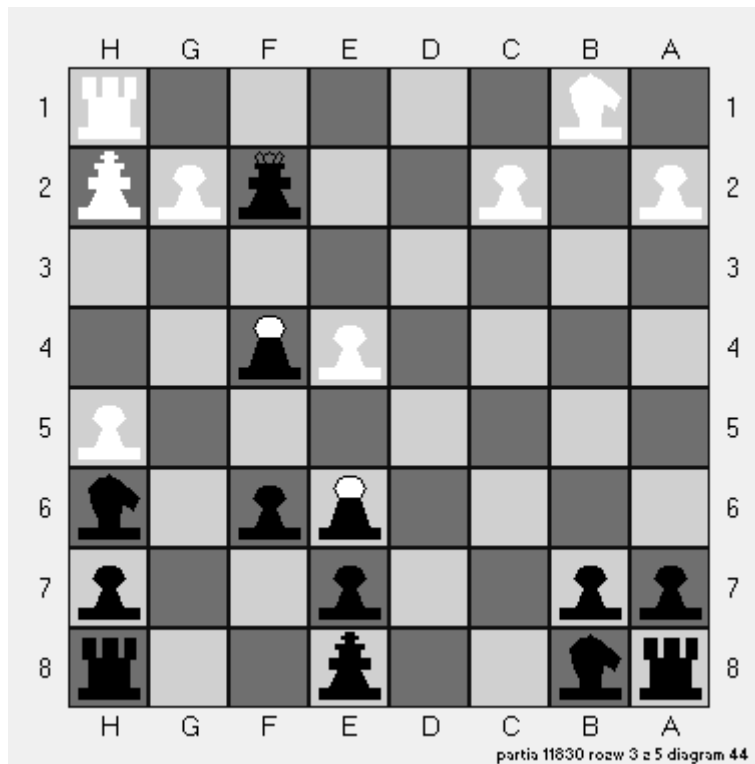


Diagram 6, partia\_11830\_rozw\_3\_z\_5\_diagram\_44

Finał 11830.4, dla ruchu G4->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[42] Sg4-Se3 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[43] g2- g4 (1) ruch białym pionkiem

[44] Ge6:Gg4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest mat/

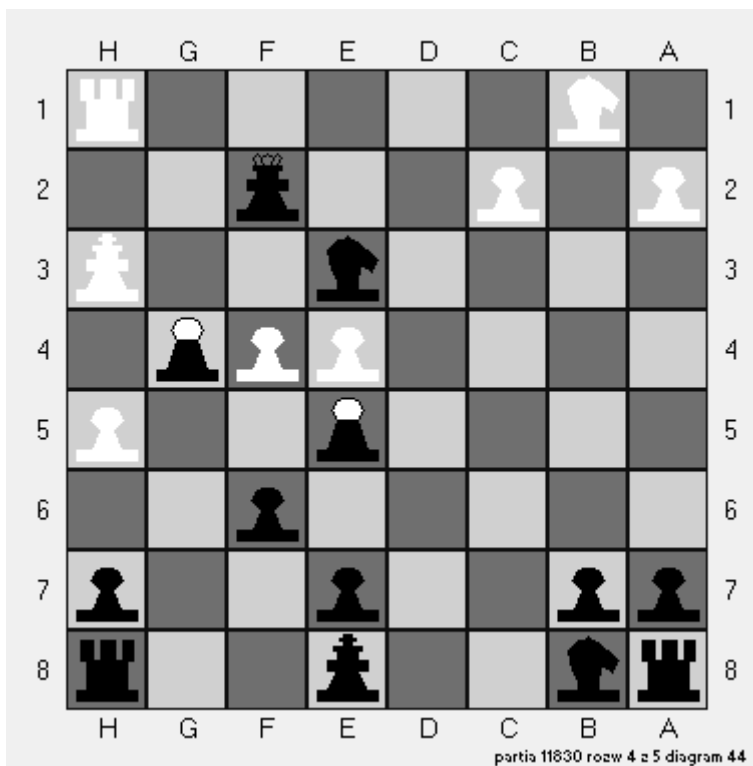


Diagram 7, partia\_11830\_rozw\_4\_z\_5\_diagram\_44

Finał 11830.5, dla ruchu F2->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[42] Hf2:Hf4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka

[43] Kh3-Kh4 (1) ruch białym królem

[44] Hf4-Hg3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

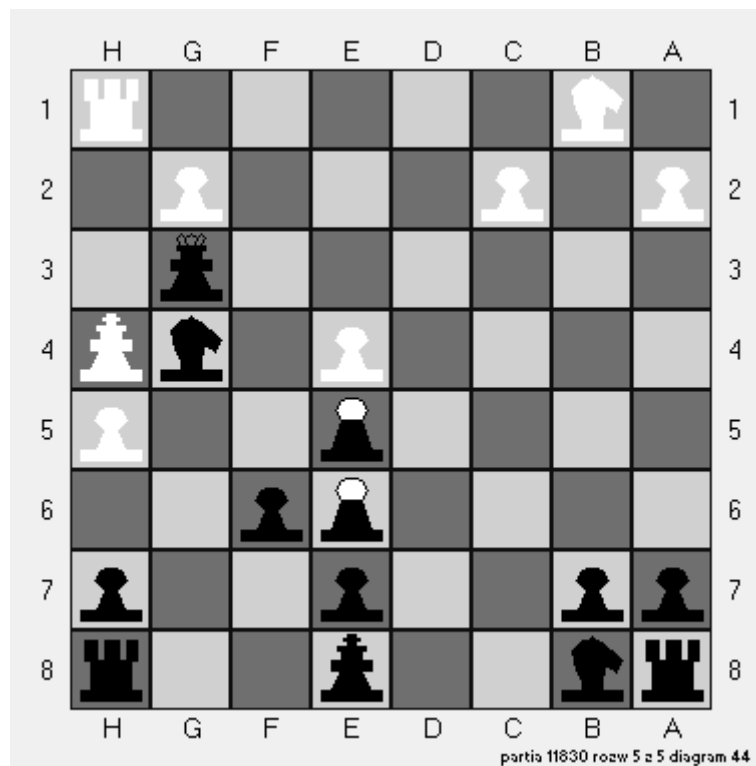


Diagram 8, partia\_11830\_rozw\_5\_z\_5\_diagram\_44