

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

10.11.2022

45/2022



## 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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	18
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	21
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	47
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	58
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	64
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	74
Zadanie 16. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	81
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	87
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	98
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 23. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	113
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	125
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	130
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	139
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	142
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	146
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	156
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	159
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	173
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	180
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	186
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	189
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	202
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	207
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	211
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	216
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221

Zadanie 48. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	227
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	235
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	238

## 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, 11, 18, 21, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 34, 37, 41, 47

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 52, 58, 64, 71, 74

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 81, 87, 90, 94, 98

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 105, 108, 113, 120, 125

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 130, 134, 139, 142, 146

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 153, 156, 159, 165, 168

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 173, 176, 180, 186, 189

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 193, 197, 202, 207, 211

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 216, 221, 227, 235, 238

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 9196, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h6,b2-b3,Sb8-Sc6, długość partii 62 ruchy.

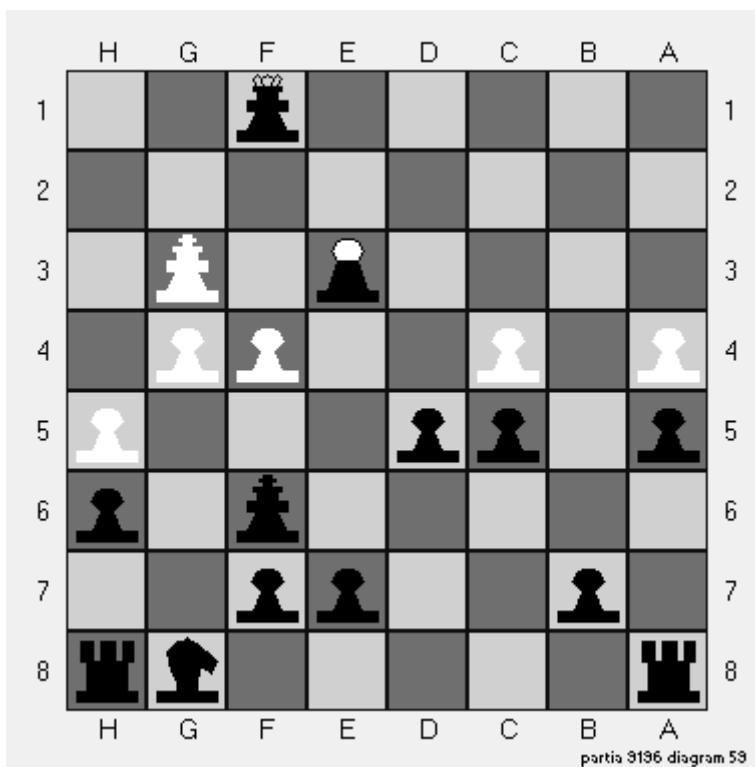


Diagram 1, partia\_9196\_diagram\_59

Oczekiwany 60 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 37 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 62 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 61 ruchu.

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:60

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H8->H7	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	4	F1->G1	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na G1
3	5	F1->G2	możliwy mat	(61:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	7	F1->F3	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	8	F1->F4	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F4 zбиты biały pionek
6	9	F1->E1	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na E1
7	10	F1->E2	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	12	F1->D3	możliwy mat	(61:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	17	F6->G7	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F6 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	18	F6->E6	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F6 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	19	E3->G1	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	21	E3->F4	możliwy mat	(!) (61:0,1/1) w 2 ruchu	(!) pewny mat	wykonując ruch:	bijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (62:1,1/1)	w 2 ruchu	E3->F4 wygrywasz	Gońcem z pozycji E3 na F4 zбиты biały pionek
13	22	E3->D2	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	23	E3->D4	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	24	E3->C1	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E3 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	25	E7->E5	możliwy mat	(61:0,2/6) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0> (!) (62:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	26	E7->E6	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	27	D5->D4	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4
19	28	D5->C4	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na C4 zбиты biały pionek
20	29	B7->B5	możliwy mat	(61:0,2/7) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0> (!) (62:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	30	B7->B6	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	31	A8->F8	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	32	A8->E8	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	33	A8->D8	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	34	A8->C8	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty:



							czarnego pionka
26	35	A8->B8	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	36	A8->A6	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	37	A8->A7	możliwy mat	(61:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 37 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E3->F4, 61:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9196.1, dla ruchu E3->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[60] Ge3:Gf4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[61] Kg3-Kh4 (1) ruch białym królem

[62] Hf1-Hh1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

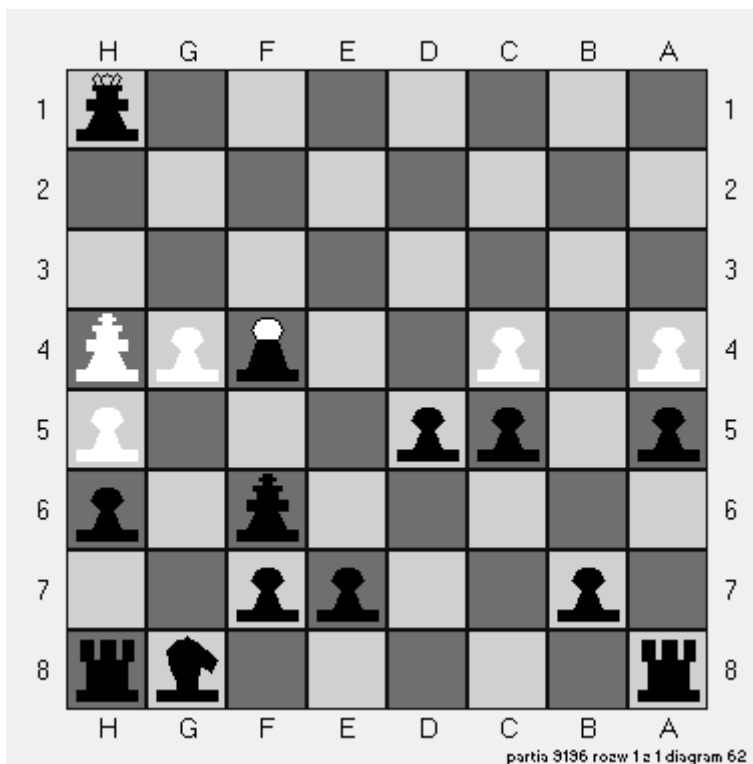


Diagram 2, partia\_9196\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_62

## Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 9197, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h6,b2-b3,Sb8-Sa6, długość partii 30 ruchów.

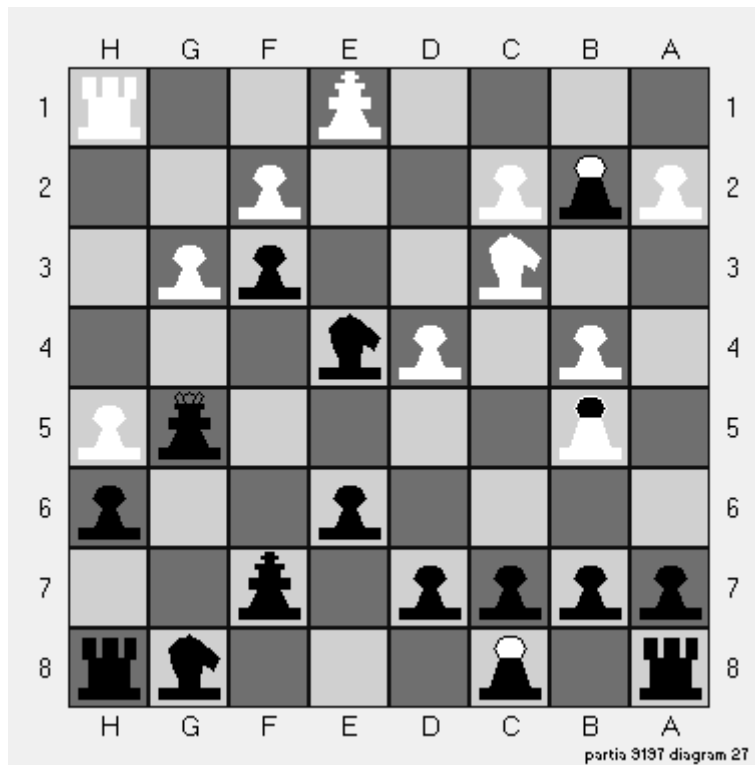


Diagram 3, partia\_9197\_diagram\_27

Oczekiwany 28 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 30 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 29 ruchu.

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

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:28

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H8->H7	możliwy mat	(29:0,7/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	2	G5->H4	możliwy mat	(29:0,4/27) w 2 ruchu [1,0,1,0,2](?) <0,0,1,0,2>, (!) (30:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
3	3	G5->H5	możliwy mat	(29:0,4/27) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (30:27,27/27)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H5 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
4	4	G5->G3	możliwy mat	(29:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (30:25,25/25)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
5	8	G5->F4	możliwy mat	(29:0,7/27) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (30:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
6	11	G5->E3	możliwy mat	(29:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (30:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	14	G5->D2	możliwy mat	(!) (29:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->D2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na D2
8	19	G5->B5	możliwy mat	(29:0,6/17) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (30:17,17/17)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na B5 zбиты biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
9	20	G8->F6	możliwy mat	(29:0,7/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6

				(!) (30:26,26/26)			F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
10	21	G8->E7	możliwy mat	(29:0,7/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
11	22	F7->G7	możliwy mat	(29:0,7/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
12	23	F7->F6	możliwy mat	(29:0,5/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
13	24	F7->F8	możliwy mat	(29:0,7/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
14	25	F7->E7	możliwy mat	(29:0,6/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
15	26	F7->E8	możliwy mat	(29:0,7/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	27	E4->G3	możliwy mat	(29:0,5/24) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (30:24,24/24)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na G3 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
17	28	E4->F2	możliwy mat	(29:0,1/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (30:26,26/26)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na F2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
18	29	E4->F6	możliwy mat	(29:0,5/26) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	31	E4->D6	możliwy mat	(29:0,5/26) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na D6, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego pionka
20	32	E4->C3	możliwy mat	(29:0,17/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (30:19,19/19)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na C3 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	33	E4->C5	możliwy mat	(29:0,5/28) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (30:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
22	34	E6->E5	możliwy mat	(29:0,7/27) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (30:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
23	35	D7->D5	możliwy mat	(29:0,7/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0], (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
24	36	D7->D6	możliwy mat	(29:0,7/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (30:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
25	37	C7->C5	możliwy mat	(29:0,7/28) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (30:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
26	38	C7->C6	możliwy mat	(29:0,7/25) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
27	39	B2->C1	możliwy mat	(29:0,3/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
28	40	B2->C3	możliwy mat	(!) (29:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B2->C3 wygrasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na C3 zбитy biały Koń
29	41	B2->A1	możliwy mat	(29:0,7/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
30	42	B2->A3	możliwy mat	(29:0,7/24) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub

							czarnego pionka
31	43	B7->B6	możliwy mat	(29:0,7/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
32	44	A7->A5	możliwy mat	(29:0,7/27) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0> (!) (30:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
33	45	A7->A6	możliwy mat	(29:0,7/26) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0> (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
34	46	A8->B8	możliwy mat	(29:0,7/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (30:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

Spośród 46 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) B2->C3, 29:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) G5->D2, 29:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9197.1, dla ruchu B2->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 40)

[28] Gb2:Gc3 (2) pobicie czarnym gońcem białego konia /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[29] Ke1-Kf1 (1) ruch białym królem

[30] Hg5-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

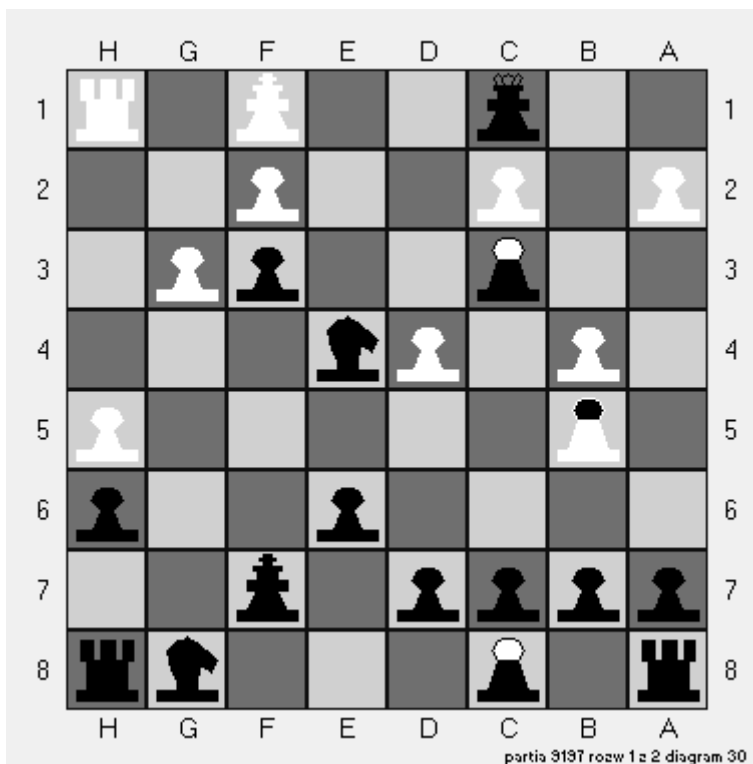


Diagram 4, partia\_9197\_rozw\_1\_z\_2\_diagram\_30



Finał 9197.2, dla ruchu G5->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[28] Hg5-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[29] Ke1-Kf1 (1) ruch białym królem

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

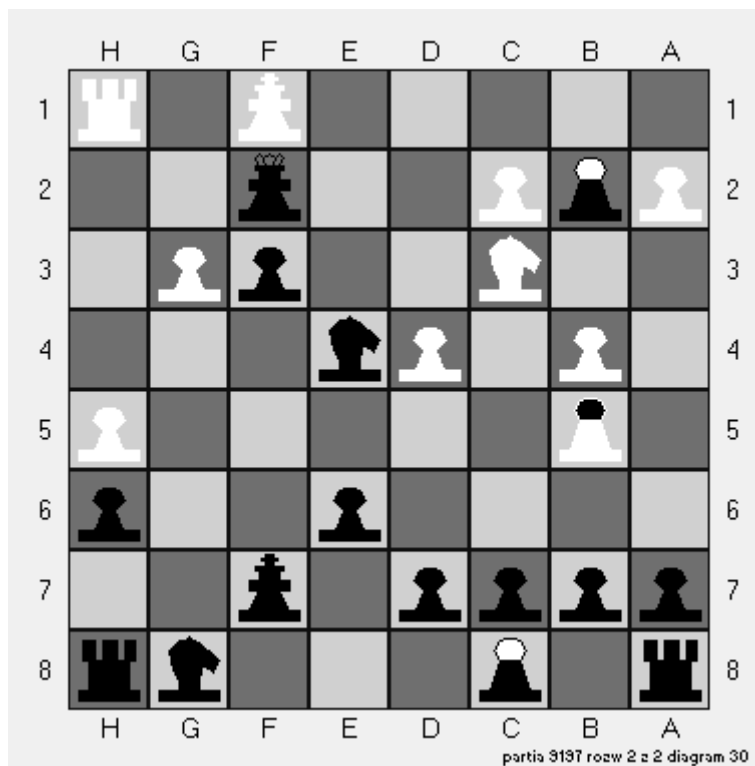


Diagram 5, partia\_9197\_rozw\_2\_z\_2\_diagram\_30