

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

18.11.2022

46/2022



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	14
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	17
Zadanie 4. Znajdź 12 ruchów prowadzących do sukcesu.....	22
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	37
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	45
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	51
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	56
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	63
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	66
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	71
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	76
Zadanie 13. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	82
Zadanie 14. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	91
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	100
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	105
Zadanie 17. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	109
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	116
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	119
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	124
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	131
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	135
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	138
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	142
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	146
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	150
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	154
Zadanie 28. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	158
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	165
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	170
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	175
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	181
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	185
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	188
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	194
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	199
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	204
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	207
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	210
Zadanie 40. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	215
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	224
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	227
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	230
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	235
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	238
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	242
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	250

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	256
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	261
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	266

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, 14, 17, 22, 37

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 45, 51, 56, 63, 66

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 71, 76, 82, 91, 100

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 105, 109, 116, 119, 124

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 131, 135, 138, 142, 146

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 150, 154, 158, 165, 170

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 175, 181, 185, 188, 194

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 199, 204, 207, 210, 215

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 224, 227, 230, 235, 238

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 242, 250, 256, 261, 266

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 9406, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g5,g2-g3,a7-a6, długość partii 38 ruchów.

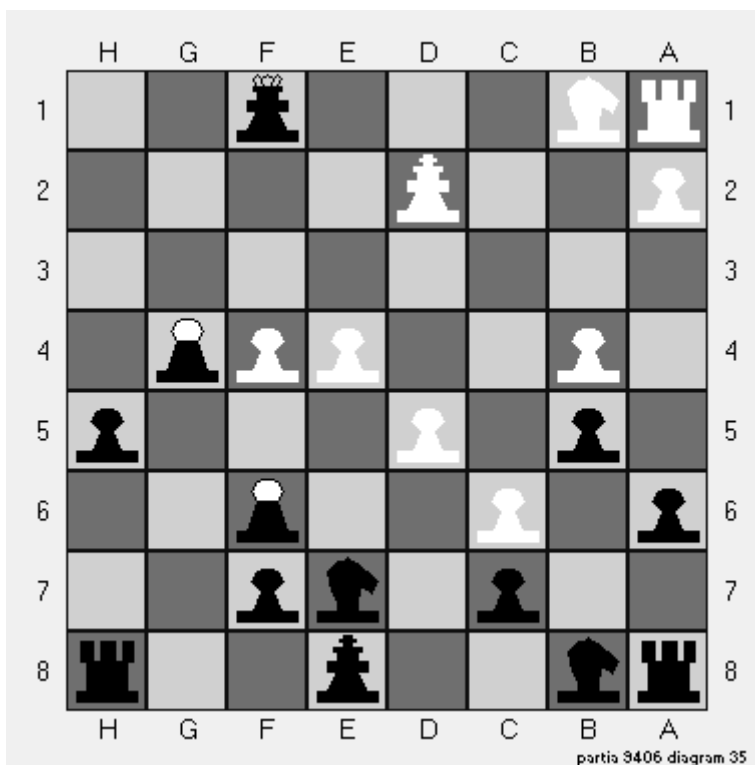


Diagram 1, partia_9406_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:36

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	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na H4
2	2	H8->H6	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6
3	3	H8->H7	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
4	4	H8->G8	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
5	5	H8->F8	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
6	7	G4->F3	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3
7	9	G4->E2	możliwy mat	(37:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E2
8	11	G4->D1	możliwy mat	(37:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D1
9	14	F1->H1	możliwy mat	(37:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na H1
10	15	F1->H3	możliwy mat	(37:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na H3
11	16	F1->G1	możliwy mat	(37:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na G1
12	17	F1->G2	możliwy mat	(!) (37:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->G2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na G2
13	18	F1->F2	możliwy mat	(!) (37:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F2
14	19	F1->F3	możliwy mat	(37:0,5/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F3
15	20	F1->F4	możliwy mat	(37:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F4 zбиты biały pionek
16	21	F1->E1	możliwy mat	(37:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1> (!) (38:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Hetmana
17	22	F1->E2	możliwy mat	(!) (37:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->E2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na E2
18	23	F1->D1	możliwy mat	(!) (37:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->D1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na D1
19	24	F1->D3	możliwy mat	(37:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (38:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
20	26	F1->C4	możliwy mat	(37:0,4/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na C4
21	30	F6->G7	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F6 na G7
22	31	F6->E5	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
23	32	F6->D4	możliwy mat	(37:0,6/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F6 na D4
24	33	F6->C3	możliwy mat	(37:0,1/4) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (38:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F6 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
25	34	F6->B2	możliwy mat	(37:0,7/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F6 na B2
26	35	F6->A1	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F6 na A1 zbita biała Wieża
27	36	E7->G6	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G6
28	37	E7->G8	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G8
29	38	E7->F5	możliwy mat	(37:0,4/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
30	39	E7->D5	możliwy mat	(37:0,5/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:8,8/8)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na D5 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
31	40	E7->C6	możliwy mat	(37:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:10,10/10)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na C6 zbity biały pionek, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego Konia
32	41	E7->C8	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na C8
33	42	E8->G8	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8
34	43	E8->F8	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
35	44	E8->D8	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
36	45	B8->D7	możliwy mat	(37:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
37	46	B8->C6	możliwy mat	(37:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:10,10/10)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
38	47	A6->A5	możliwy mat	(37:0,2/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
39	48	A8->A7	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 48 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F1->F2, 37:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) F1->E2, 37:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) F1->D1, 37:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 4) F1->G2, 37:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 9406.1, dla ruchu F1->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[36] Hf1-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[37] Kd2-Kd3 (1) ruch białym królem

[38] Hf2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

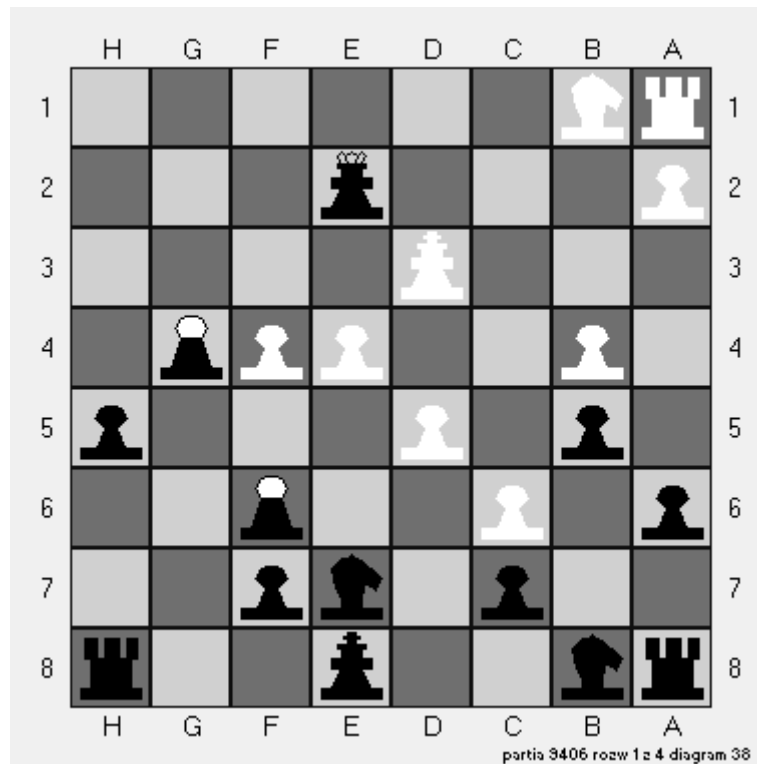


Diagram 2, partia_9406_rozw_1_z_4_diagram_38

Finał 9406.2, dla ruchu F1->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[36] Hf1-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[37] Kd2-Kc1 (1) ruch białym królem

[38] He2-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

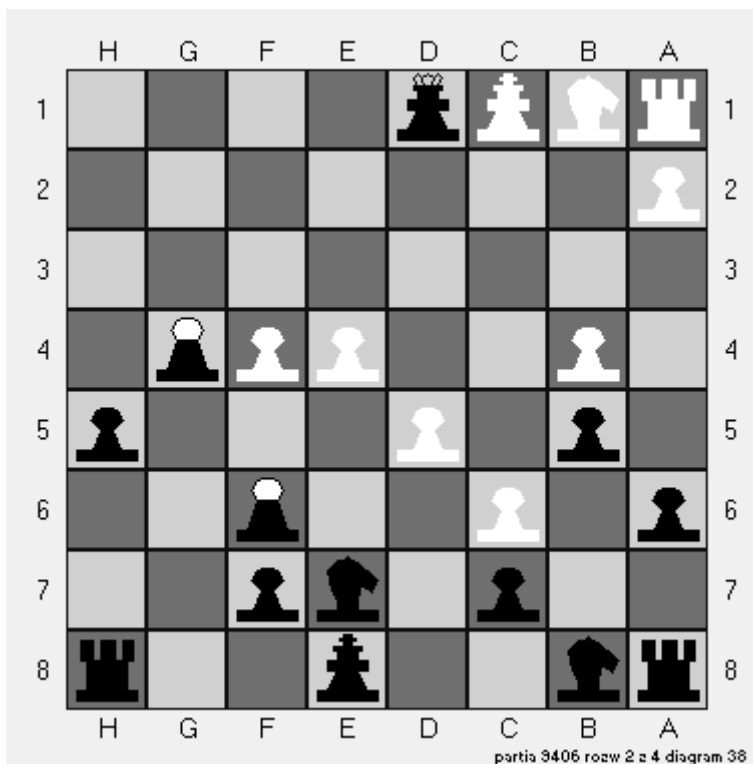


Diagram 3, partia_9406_rozw_2_z_4_diagram_38

Finał 9406.3, dla ruchu F1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 23)

[36] Hf1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[37] Kd2-Ke3 (1) ruch białym królem

[38] Hd1-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

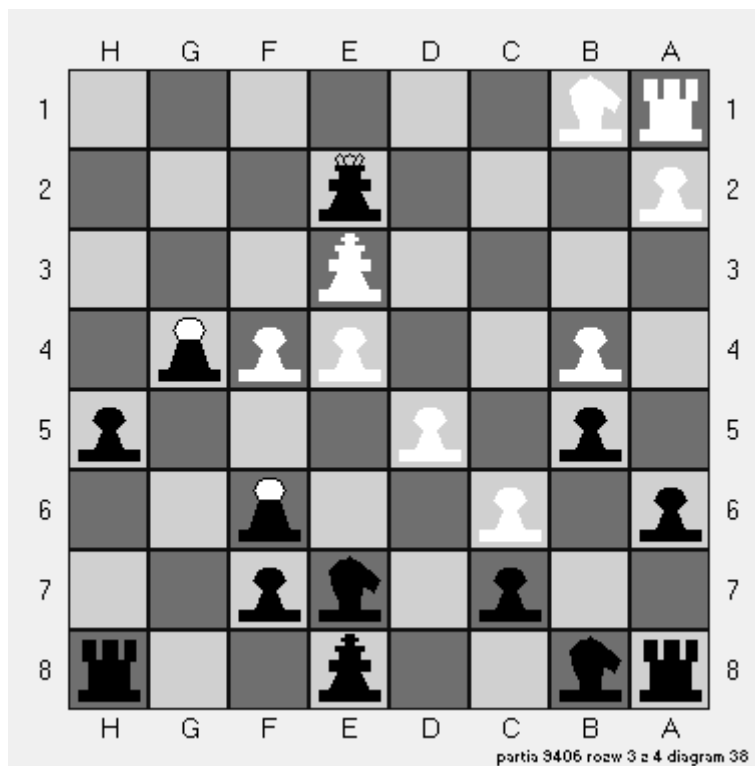


Diagram 4, partia_9406_rozw_3_z_4_diagram_38

Finał 9406.4, dla ruchu F1->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[36] Hf1-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 4 ruchy

[37] Kd2-Ke3 (1) ruch białym królem

[38] Hg2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

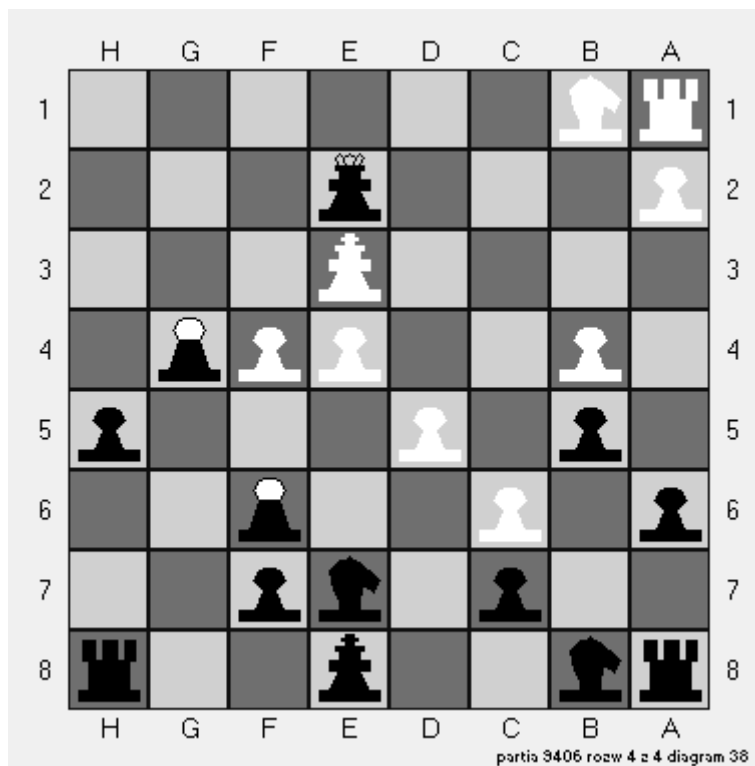


Diagram 5, partia_9406_rozw_4_z_4_diagram_38

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 9407, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g5,g2-g4,h7-h5, długość partii 38 ruchów.

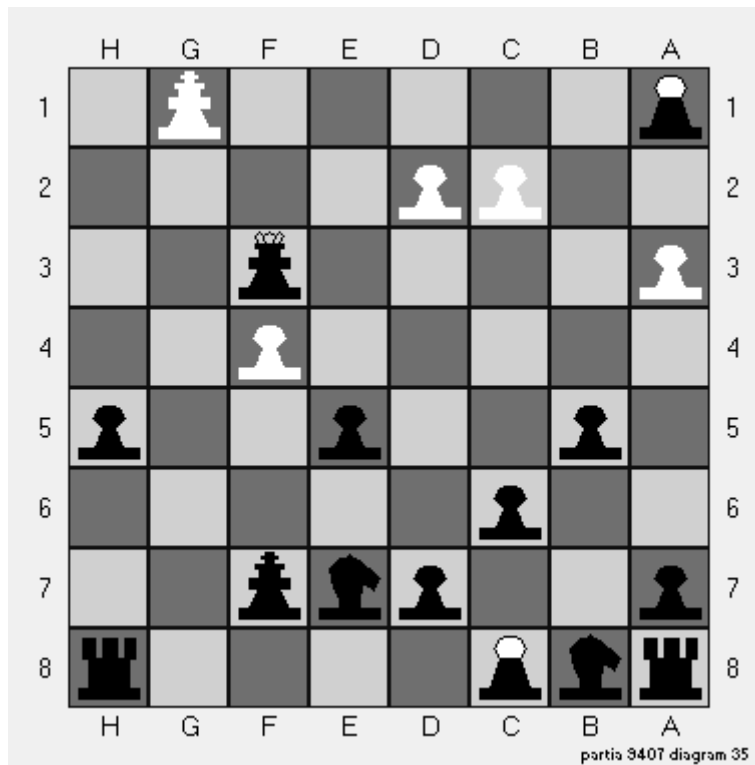


Diagram 6, partia_9407_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:36

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	4	H8->G8	możliwy mat	(!) (37:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H8->G8 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
2	9	F3->H3	możliwy mat	(37:0,6/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (38:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 49 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H8->G8, 37:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9407.1, dla ruchu H8->G8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[36] Wh8-Wg8 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[37] Kg1-Kh2 (1) ruch białym królem

[38] Hf3-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

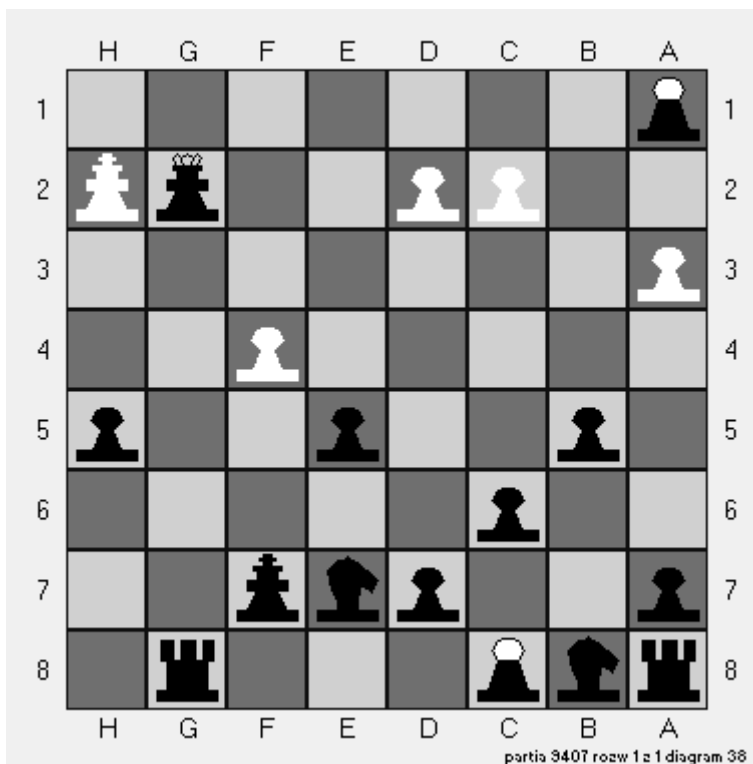


Diagram 7, partia_9407_rozw_1_z_1_diagram_38