

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

24.11.2023

47/2023



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	11
Zadanie 3. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	23
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	30
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	33
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	47
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	57
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	60
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	65
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	72
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	84
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	89
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	100
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	108
Zadanie 23. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	114
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	121
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 26. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	132
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	142
Zadanie 29. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	147
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 31. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	158
Zadanie 32. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	168
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	178
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	181
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 36. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	187
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	195
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	199
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	202
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 41. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	211
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	227
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	245
Zadanie 49. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	250
Zadanie 50. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	260

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, 11, 16, 23, 30

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 33, 37, 41, 44, 47

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 52, 57, 60, 65, 72

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 77, 81, 84, 89, 95

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 100, 108, 114, 121, 128

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 132, 137, 142, 147, 155

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 158, 168, 178, 181, 184

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 187, 195, 199, 202, 207

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 211, 216, 221, 227, 232

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 235, 240, 245, 250, 260

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 12097, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,f2-f3,Gf8-Gc5, długość partii 48 ruchów.

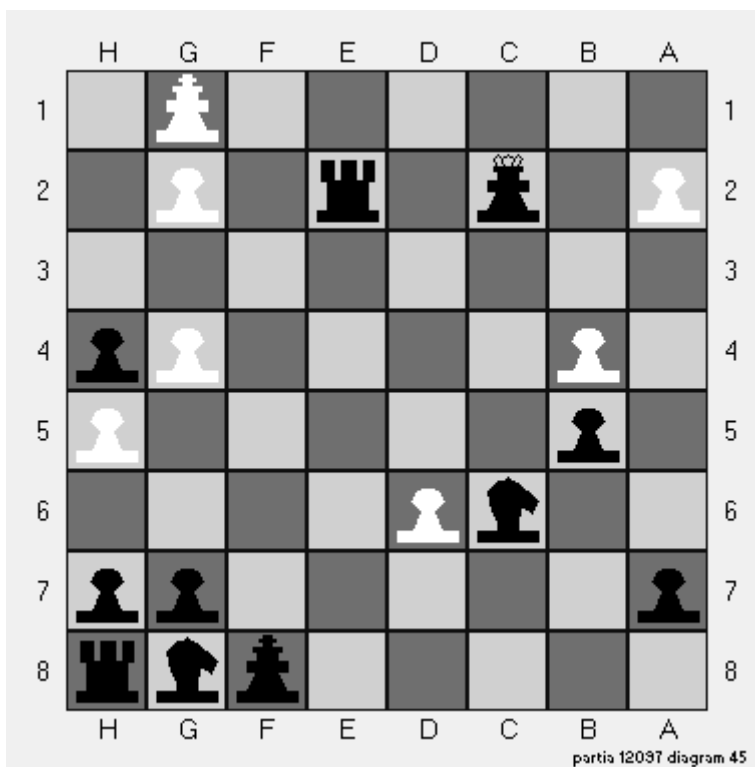


Diagram 1, partia_12097_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 43 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:46

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H4->H3	możliwy mat	(47:0,3/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (48:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(47:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	3	G7->G5	możliwy mat	(47:0,2/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G7->G6	możliwy mat	(47:0,2/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G8->H6	możliwy mat	(47:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
6	6	G8->F6	możliwy mat	(47:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
7	7	G8->E7	możliwy mat	(47:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (48:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	8	F8->F7	możliwy mat	(47:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na F7
9	9	F8->E8	możliwy mat	(47:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na E8
10	10	E2->G2	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji E2 na G2 zbitą białą pionek
11	13	E2->E3	możliwy mat	(47:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E2 na E3
12	14	E2->E4	możliwy mat	(47:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E2 na E4
13	15	E2->E5	możliwy mat	(47:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E2 na E5
14	16	E2->E6	możliwy mat	(47:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E2 na E6
15	17	E2->E7	możliwy mat	(47:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E2 na E7, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnej Wieży
16	18	E2->E8	możliwy mat	(47:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E2 na E8
17	19	E2->D2	możliwy mat	(47:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E2 na D2
18	20	C2->G6	możliwy mat	(47:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	21	C2->F5	możliwy mat	(47:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
20	22	C2->E4	możliwy mat	(!) (47:0,9/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C2->E4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na E4
21	24	C2->D2	możliwy mat	(47:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na D2
22	25	C2->D3	możliwy mat	(47:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na D3
23	27	C2->C3	możliwy mat	(47:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C3
24	28	C2->C4	możliwy mat	(47:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C4
25	29	C2->C5	możliwy mat	(47:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
26	31	C2->B2	możliwy mat	(47:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na B2
27	32	C2->B3	możliwy mat	(47:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
28	33	C2->A2	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na A2 zбиты biały pionek
29	34	C2->A4	możliwy mat	(47:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na A4
30	35	C6->E5	możliwy mat	(47:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E5
31	36	C6->E7	możliwy mat	(47:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (48:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E7

				(!) (48:10,10/10)			E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
32	37	C6->D4	możliwy mat	(47:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4
33	38	C6->D8	możliwy mat	(47:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D8
34	39	C6->B4	możliwy mat	(47:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4 zбитy biały pionek
35	40	C6->B8	możliwy mat	(47:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B8
36	41	C6->A5	możliwy mat	(47:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (48:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
37	42	A7->A5	możliwy mat	(47:0,2/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	43	A7->A6	możliwy mat	(47:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 43 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:
1) C2->E4, 47:0,9/9 dziewięć na dziewięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 12097.1, dla ruchu C2->E4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[46] Hc2-He4 (1) ruch czarnym hetmanem

[47] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[48] He4:Hg2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

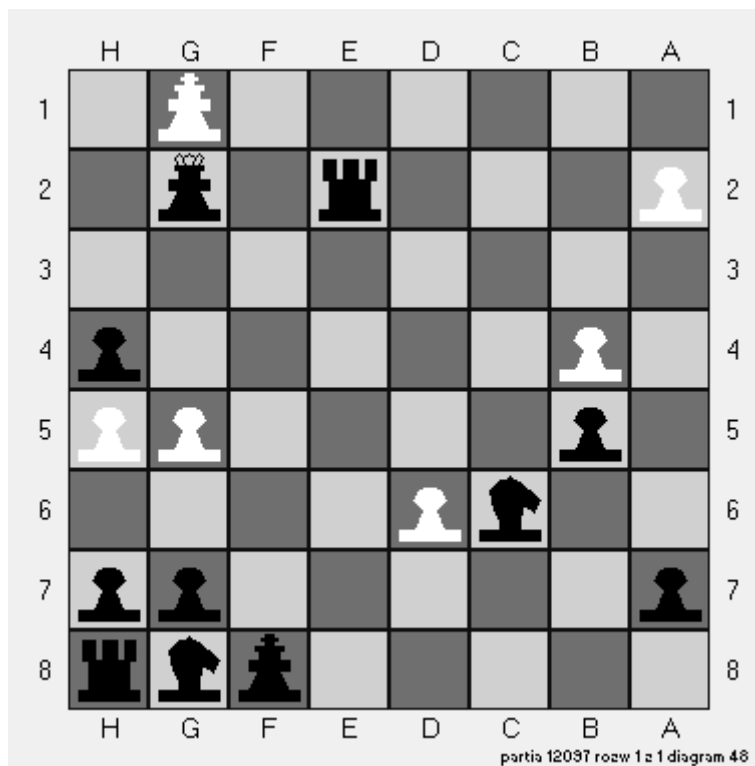


Diagram 2, partia_12097_rozw_1_z_1_diagram_48

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 12098, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,f2-f3,Gf8-Gb4, długość partii 42 ruchy.

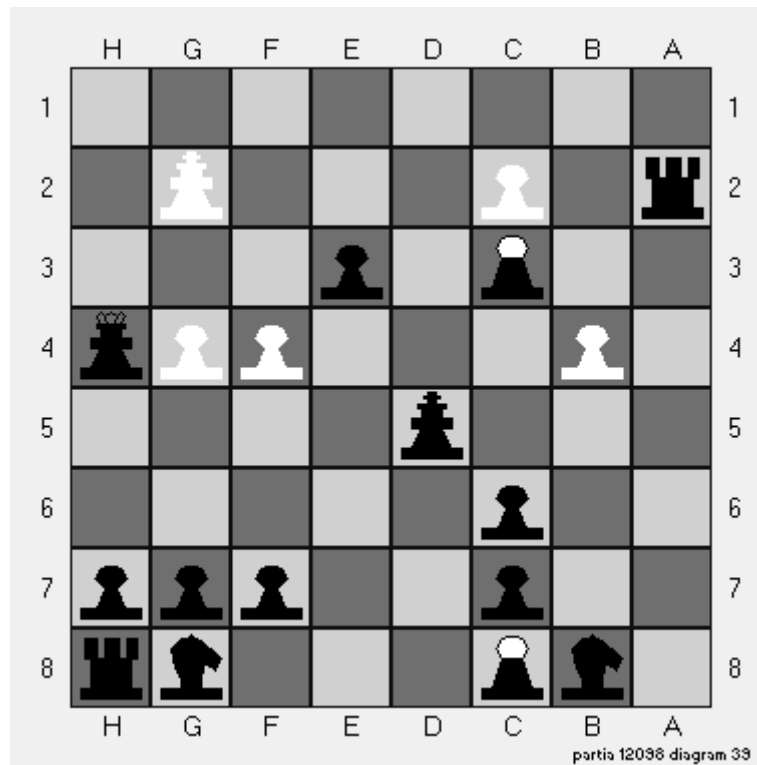


Diagram 3, partia_12098_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 54 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:40

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H4->H1	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
2	2	H4->H2	możliwy mat	(41:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	3	H4->H3	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	6	H4->G3	możliwy mat	(41:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	7	H4->G4	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na G4 zbity biały pionek
6	9	H4->F2	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na F2
7	11	H4->E1	możliwy mat	(41:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na E1
8	14	H7->H5	możliwy mat	(41:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	15	H7->H6	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
10	16	G7->G5	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	17	G7->G6	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
12	18	G8->H6	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
13	19	G8->F6	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6

14	20	G8->E7	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
15	21	F7->F5	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	22	F7->F6	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
17	24	D5->E4	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D5 na E4
18	25	D5->E6	możliwy mat	(41:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D5 na E6
19	26	D5->D4	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D5 na D4
20	27	D5->D6	możliwy mat	(41:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D5 na D6
21	28	D5->C4	możliwy mat	(41:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D5 na C4
22	29	C3->F6	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na F6
23	30	C3->E1	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na E1
24	31	C3->E5	możliwy mat	(41:0,2/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
25	32	C3->D2	możliwy mat	(41:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na D2
26	33	C3->D4	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na D4
27	34	C3->B2	możliwy mat	(41:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na B2
28	35	C3->B4	możliwy mat	(41:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na B4 zбиты biały pionek
29	36	C3->A1	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na A1
30	37	C6->C5	możliwy mat	(41:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	38	C8->G4	możliwy mat	(41:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:4,4/4)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na

							G4 zбиты biały pionek
32	39	C8->F5	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
33	40	C8->E6	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6
34	41	C8->D7	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7
35	42	C8->B7	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
36	43	C8->A6	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6
37	44	B8->D7	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
38	45	B8->A6	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
39	46	A2->C2	możliwy mat	(!) (41:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A2->C2 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na C2 zбиты biały pionek
40	47	A2->B2	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na B2
41	48	A2->A1	możliwy mat	(41:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na A1
42	49	A2->A3	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na A3
43	50	A2->A4	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na A4
44	51	A2->A5	możliwy mat	(41:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
45	52	A2->A6	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na A6
46	53	A2->A7	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na A7
47	54	A2->A8	możliwy mat	(41:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na A8

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

1) A2->C2, 41:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 12098.1, dla ruchu A2->C2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 46)

[40] Wa2:Wc2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[41] Kg2-Kg1 (1) ruch białym królem

[42] Hh4-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

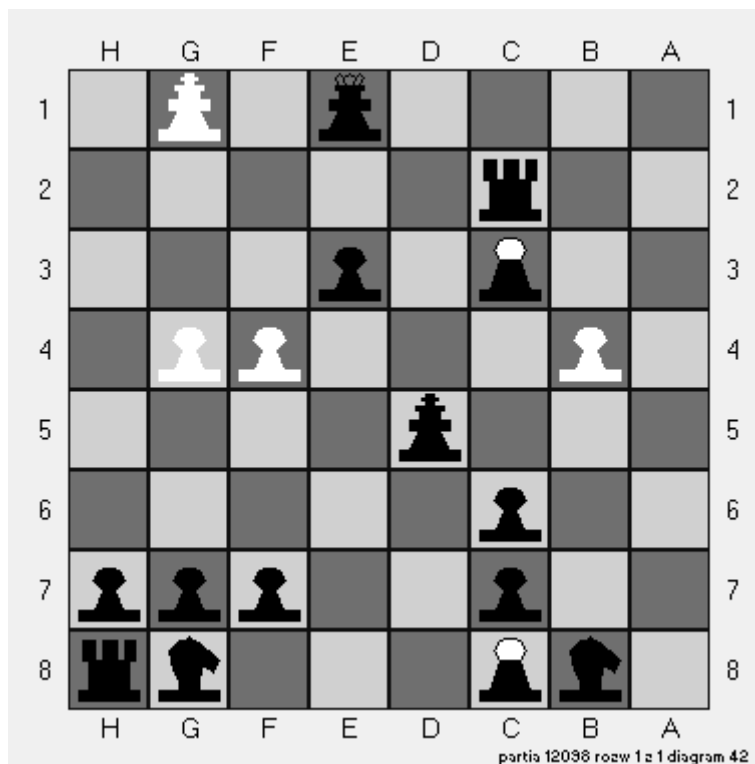


Diagram 4, partia_12098_rozw_1_z_1_diagram_42