

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

5.07.2019

5/2019



## 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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	20
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	24
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	29
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	33
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	39
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	45
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	50
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	56
Zadanie 11. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	59
Zadanie 12. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	68
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	76
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	82
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	85
Zadanie 16. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	92
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	97
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	101
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	104
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	109
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	115
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	121
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	126
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	132
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	137
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	142
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	145
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	150
Zadanie 29. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	155
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	164
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	170
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	176
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	182
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	185
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	189
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	195
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	200
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	204
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	208
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	214
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	217
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	223
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	229
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	233
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	238
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	244
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	249

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	255
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące 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 zamatowania 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, 20, 24, 29

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 33, 39, 45, 50, 56

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 59, 68, 76, 82, 85

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 92, 97, 101, 104, 109

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 115, 121, 126, 132, 137

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 142, 145, 150, 155, 164

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 170, 176, 182, 185, 189

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 195, 200, 204, 208, 214

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 217, 223, 229, 233, 238

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 244, 249, 255, 259, 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](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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 202, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h5,d2-d3,d7-d6, długość partii 48 ruchów.

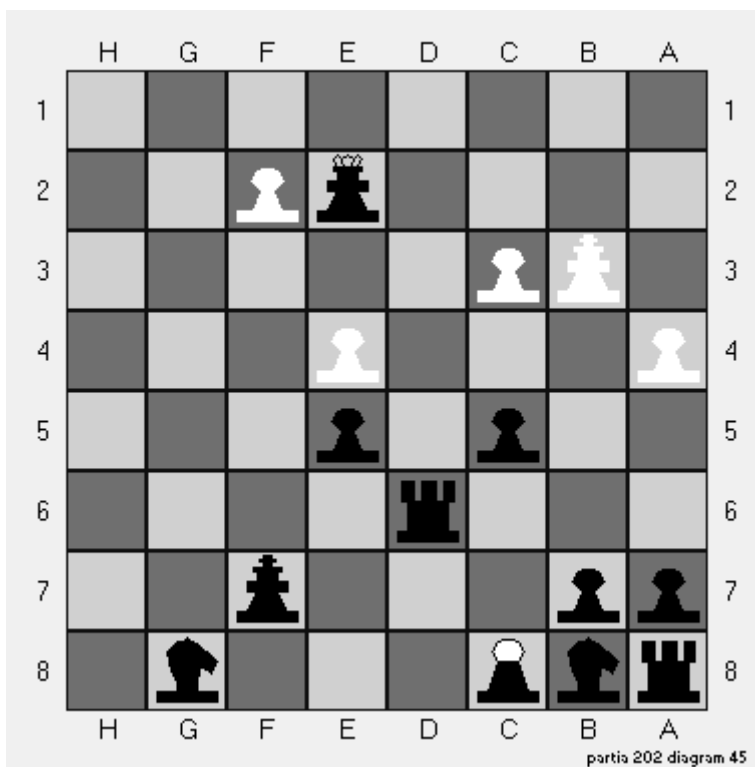


Diagram 1, partia\_202\_diagram\_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 54 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 ruchu.

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

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:46

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G8->H6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
2	2	G8->F6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
3	3	G8->E7	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
4	4	F7->G6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6
5	5	F7->G7	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7
6	6	F7->F6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F6
7	7	F7->F8	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8
8	8	F7->E6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E6
9	9	F7->E7	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7
10	10	F7->E8	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8
11	14	E2->F2	możliwy mat	(47:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na F2 zbity biały pionek
12	20	E2->D2	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na D2
13	30	D6->F6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na F6
14	32	D6->D1	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na D1
15	33	D6->D2	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na D2
16	34	D6->D3	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na D3
17	35	D6->D4	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu			niebijący ruch czarną

				[0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:6,6/6)			Wieżą z pozycji D6 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
18	36	D6->D5	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
19	37	D6->D7	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na D7
20	38	D6->D8	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na D8
21	40	D6->B6	możliwy mat	(!) (47:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D6->B6 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na B6
22	43	C8->H3	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na H3
23	44	C8->G4	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4
24	45	C8->F5	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
25	46	C8->E6	możliwy mat	(!) (47:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C8->E6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6
26	47	C8->D7	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7
27	48	B7->B5	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	49	B7->B6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
29	50	B8->D7	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
30	51	B8->C6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
31	52	B8->A6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
32	53	A7->A5	możliwy mat	(47:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
33	54	A7->A6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6



Spośród 54 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) C8->E6, 47:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadziły do sukcesu
- 2) D6->B6, 47:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadziła do sukcesu

Finał 202.1, dla ruchu C8->E6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 46)

[46] Gc8-Ge6 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[47] c3- c4 (1) ruch białym pionkiem

[48] Wd6-Wd3 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

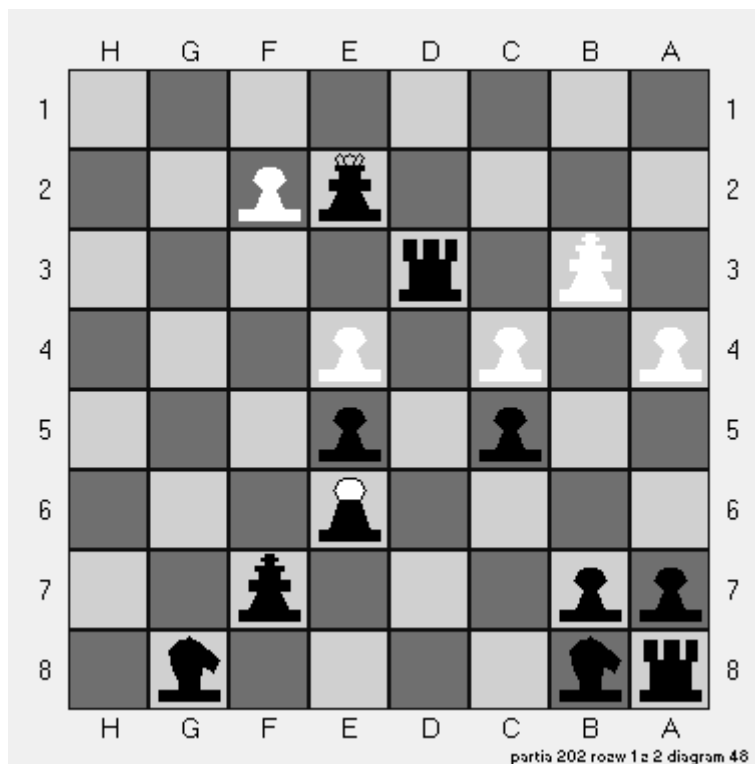


Diagram 2, partia\_202\_rozw\_1\_z\_2\_diagram\_48

Finał 202.2, dla ruchu D6->B6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 40)

[46] Wd6-Wb6 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[47] Kb3-Ka3 (1) ruch białym królem

[48] He2-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

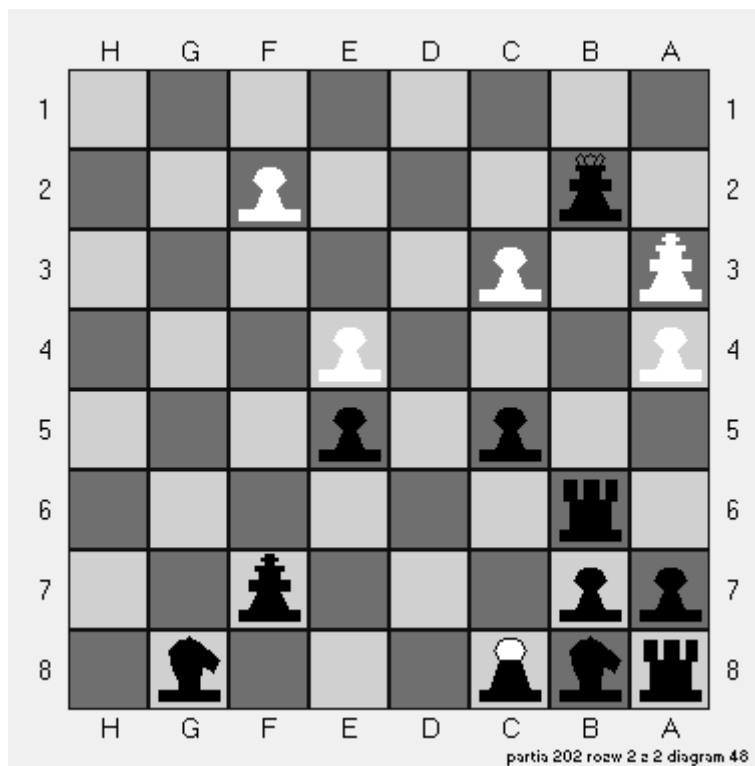


Diagram 3, partia\_202\_rozw\_2\_z\_2\_diagram\_48

## Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 203, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h5,d2-d3,c7-c5, długość partii 36 ruchów.

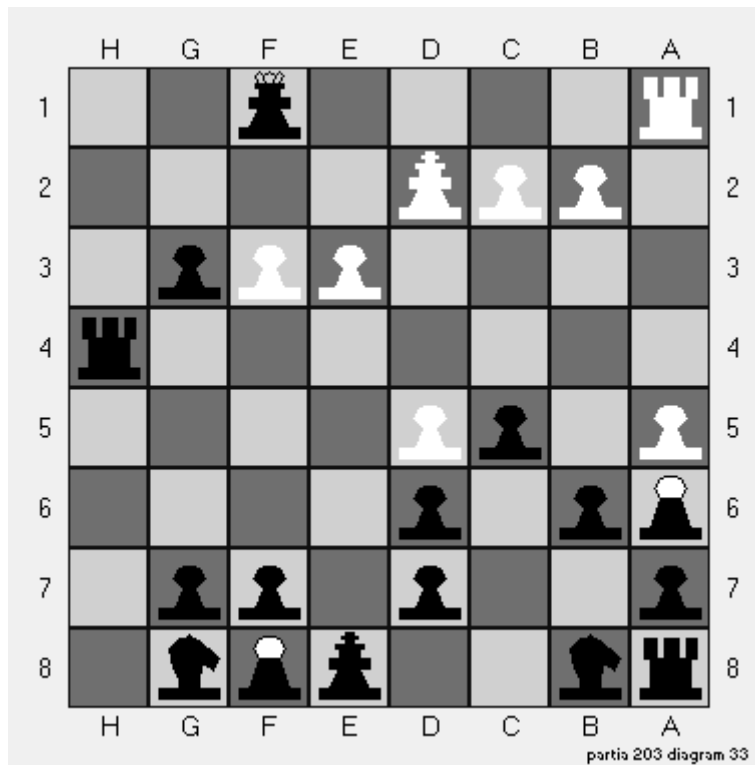


Diagram 4, partia\_203\_diagram\_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

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

- 1) \_\_\_\_\_
- 2) \_\_\_\_\_
- 3) \_\_\_\_\_

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	H4->H1	możliwy mat	(35:0,5/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H4 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
2	2	H4->H2	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: H4->H2 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H4 na H2
3	3	H4->H3	możliwy mat	(35:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
4	4	H4->H5	możliwy mat	(35:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H4 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
5	5	H4->H6	możliwy mat	(35:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H4 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
6	6	H4->H7	możliwy mat	(35:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H4 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
7	7	H4->H8	możliwy mat	(35:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H4 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
8	11	H4->D4	możliwy mat	(35:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (36:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H4 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
9	13	H4->B4	możliwy mat	(35:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H4 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
10	16	G7->G5	możliwy mat	(35:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Hetmana lub czarnego pionka
11	17	G7->G6	możliwy mat	(35:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
12	18	G8->H6	możliwy mat	(35:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
13	19	G8->F6	możliwy mat	(35:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
14	20	G8->E7	możliwy mat	(35:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
15	21	F1->H1	możliwy mat	(35:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
16	23	F1->G1	możliwy mat	(35:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
17	24	F1->G2	możliwy mat	(35:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na G2
18	25	F1->F2	możliwy mat	(!) (35:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F2
19	26	F1->F3	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:19,19/19)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F3 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	28	F1->E2	możliwy mat	(!) (35:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->E2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na E2
21	30	F1->D3	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 F1 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

22	31	F1->C1	możliwy mat	(35:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (36:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
23	32	F1->C4	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	33	F1->B1	możliwy mat	(35:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
25	34	F1->B5	możliwy mat	(35:0,2/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	35	F1->A1	możliwy mat	(35:0,3/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:8,8/8)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na A1 zbita biała Wieża, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	36	F7->F5	możliwy mat	(35:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
28	37	F7->F6	możliwy mat	(35:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
29	38	F8->E7	możliwy mat	(35:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
30	39	E8->E7	możliwy mat	(35:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
31	40	E8->D8	możliwy mat	(35:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
32	41	C5->C4	możliwy mat	(35:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka

33	42	B6->B5	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 pionkiem z pozycji B6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
34	43	B6->A5	możliwy mat	(35:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na A5 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
35	44	B8->C6	możliwy mat	(35:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (36:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
36	46	A6->D3	możliwy mat	(35:0,1/18) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (36:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
37	47	A6->C4	możliwy mat	(35:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
38	48	A6->C8	możliwy mat	(35:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
39	49	A6->B5	możliwy mat	(35:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
40	50	A6->B7	możliwy mat	(35:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka

Spośród 50 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) H4->H2, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) F1->E2, 35:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) F1->F2, 35:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu



Finał 203.1, dla ruchu H4->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[34] Wh4-Wb2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Kd2-Kc3 (1) ruch białym królem

[36] Hf1-Hc4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

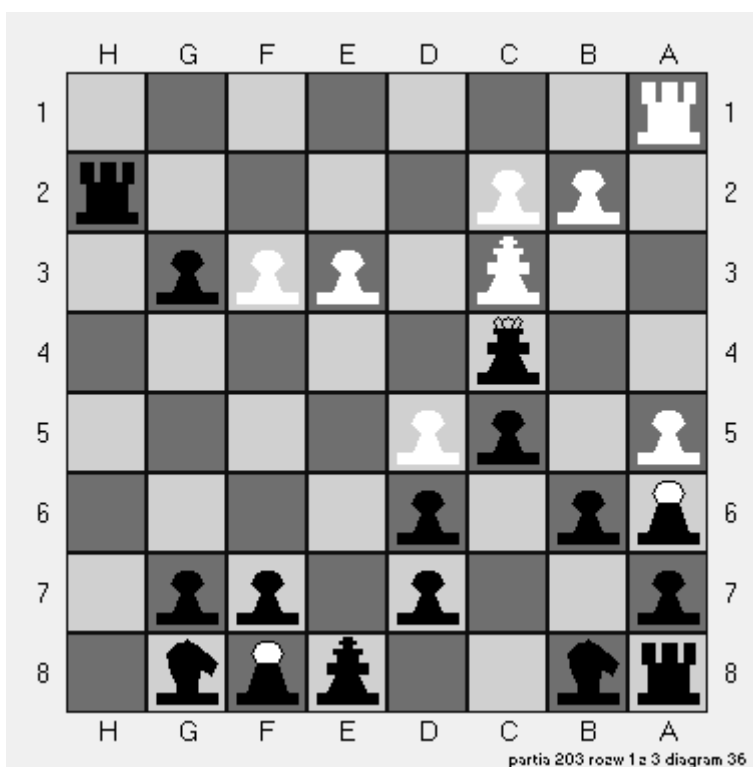


Diagram 5, partia\_203\_rozw\_1\_z\_3\_diagram\_36

Finał 203.2, dla ruchu F1->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[34] Hf1-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[35] Kd2-Kc3 (1) ruch białym królem

[36] He2:He3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

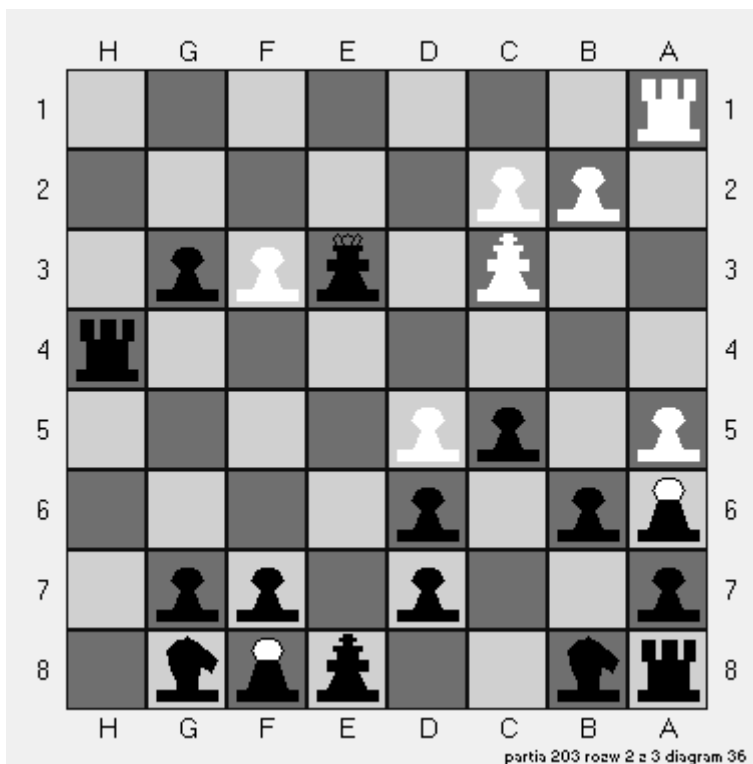


Diagram 6, partia\_203\_rozw\_2\_z\_3\_diagram\_36

Finał 203.3, dla ruchu F1->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 25)

[34] Hf1-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[35] Kd2-Kc3 (1) ruch białym królem

[36] Hf2:He3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

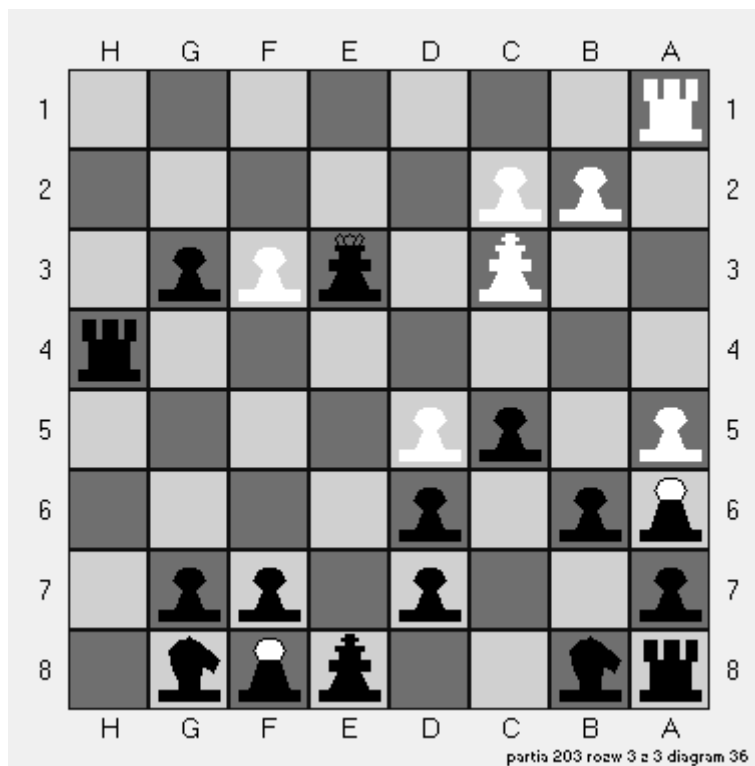


Diagram 7, partia\_203\_rozw\_3\_z\_3\_diagram\_36