

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

23.12.2022

51/2022



## 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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	17
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	20
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	38
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	46
Zadanie 10. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	51
Zadanie 11. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	60
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	75
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	84
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	89
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 19. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	98
Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	104
Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	110
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	121
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 25. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	132
Zadanie 26. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	137
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 29. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	157
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	168
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	177
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	185
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	199
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	205
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 41. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	215
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	234
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	239
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	244
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	247

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	251
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	258
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 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, 11, 17, 20, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 31, 34, 38, 46, 51

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 60, 67, 71, 75, 80

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 84, 89, 94, 98, 104

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 110, 117, 121, 127, 132

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 137, 148, 151, 157, 162

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 165, 168, 174, 177, 185

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 193, 199, 202, 205, 209

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 215, 223, 229, 234, 239

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 244, 247, 251, 258, 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](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 9664, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g5,b2-b3,c7-c6, długość partii 46 ruchów.

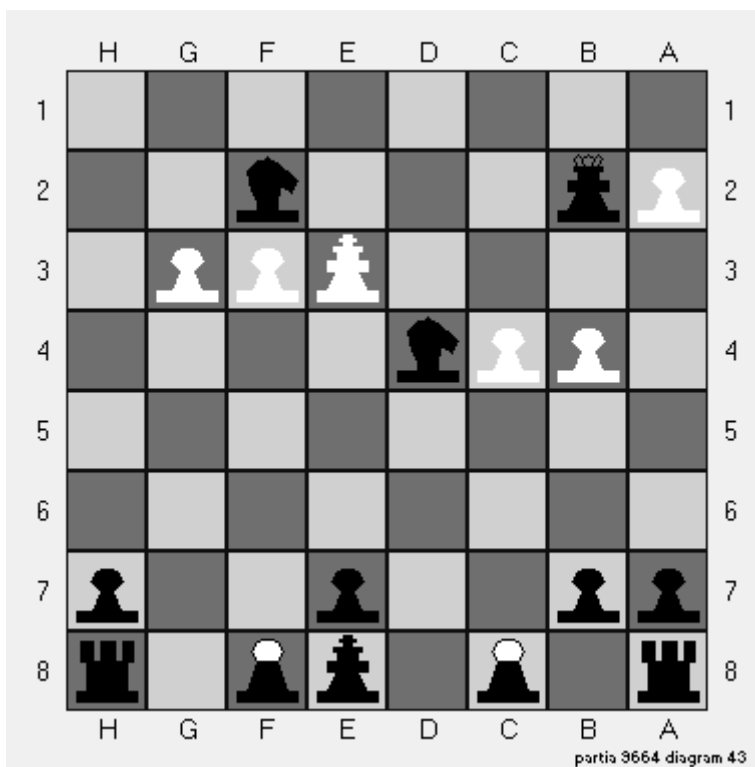


Diagram 1, partia\_9664\_diagram\_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

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

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	3	H8->G8	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
2	6	F2->G4	możliwy mat	(45:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	8	F2->D1	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na D1
4	11	F8->G7	możliwy mat	(45:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7
5	12	E7->E5	możliwy mat	(!) (45:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->E5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5
6	18	D4->F5	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D4->F5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na F5
7	21	D4->C2	możliwy mat	(45:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	22	D4->C6	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na C6
9	23	D4->B3	możliwy mat	(45:0,6/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	24	D4->B5	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
11	26	C8->G4	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
12	27	C8->F5	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5

13	30	B2->E2	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
----	----	--------	-------------	---	--	--	--

Spośród 45 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E7->E5, 45:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) D4->F5, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu



Finał 9664.1, dla ruchu E7->E5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[44] e7- e5 (1) ruch czarnym pionkiem

[45] g3- g4 (1) ruch białym pionkiem

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

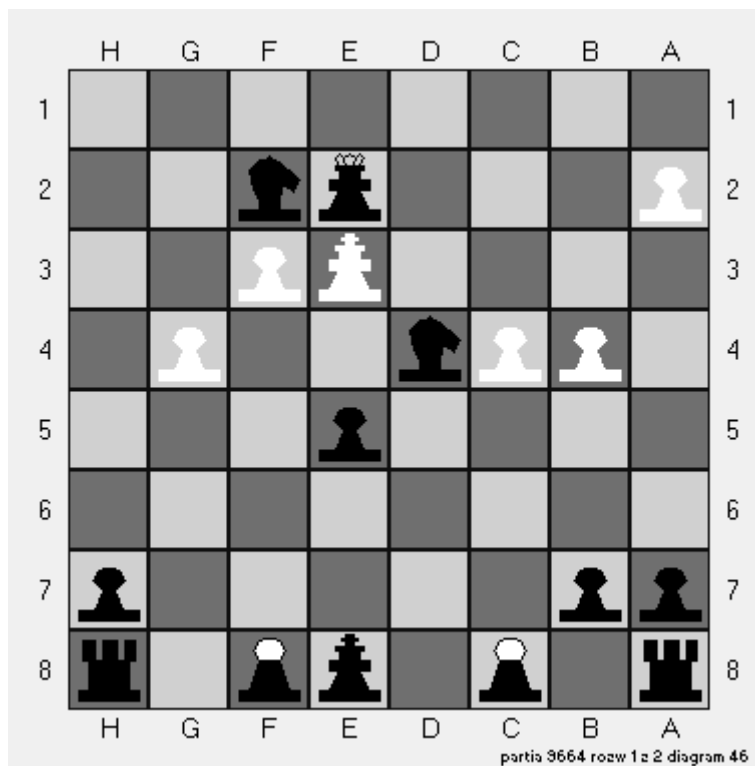


Diagram 2, partia\_9664\_rozw\_1\_z\_2\_diagram\_46

Finał 9664.2, dla ruchu D4->F5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[44] Sd4-Sf5 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Ke3-Kf4 (1) ruch białym królem

[46] Gf8-Gh6 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

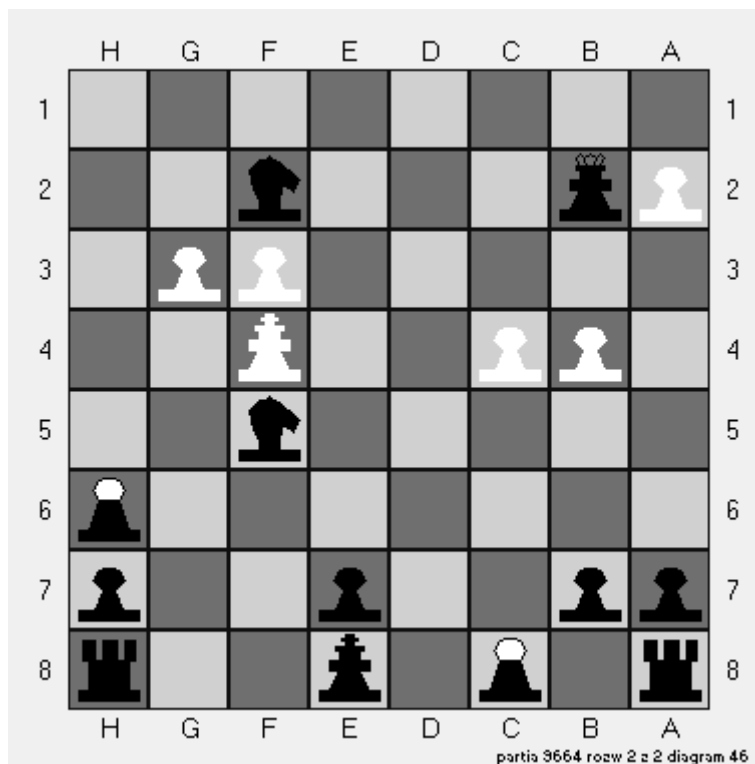


Diagram 3, partia\_9664\_rozw\_2\_z\_2\_diagram\_46

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

Partia 9665, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g5,b2-b3,b7-b5, długość partii 32 ruchy.

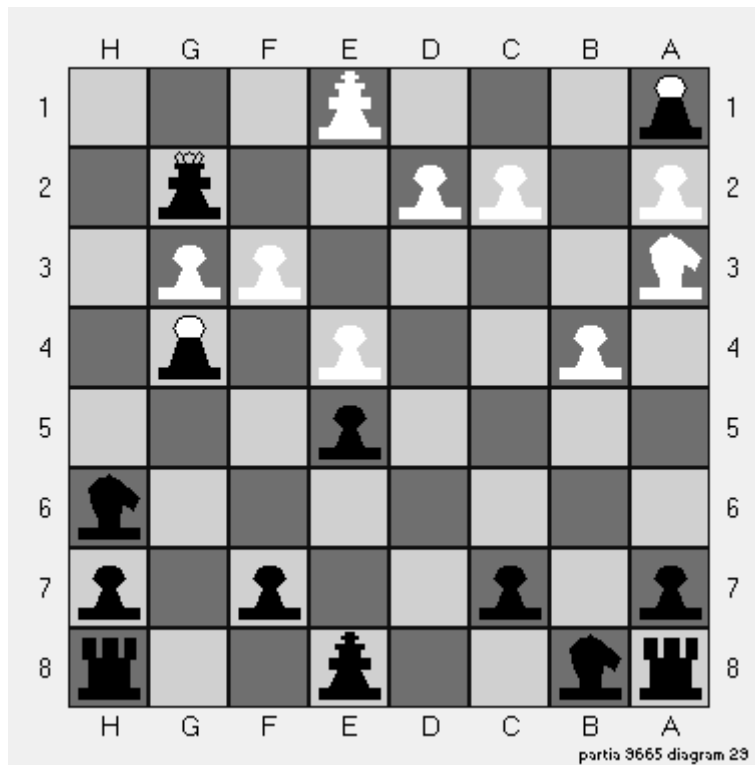


Diagram 4, partia\_9665\_diagram\_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 38 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 32 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 31 ruchu.

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

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:30

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G8	możliwy mat	(31:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	2	H6->F5	możliwy mat	(31:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (32:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
3	3	H8->G8	możliwy mat	(31:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	4	H8->F8	możliwy mat	(31:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	6	G2->H2	możliwy mat	(31:0,1/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	7	G2->H3	możliwy mat	(31:0,1/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
7	11	G2->F2	możliwy mat	(31:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
8	12	G2->F3	możliwy mat	(!) (31:0,8/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:8,8/8)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G2->F3 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na F3 zбиты biały pionek
9	15	G4->H3	możliwy mat	(31:0,9/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H3
10	16	G4->H5	możliwy mat	(31:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5
11	17	G4->F3	możliwy mat	(!) (31:0,9/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:9,9/9)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->F3 wygrasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3 zбиты biały pionek
12	18	G4->F5	możliwy mat	(31:0,1/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

13	19	G4->E6	możliwy mat	(31:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E6
14	20	G4->D7	możliwy mat	(31:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D7
15	21	G4->C8	możliwy mat	(31:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na C8
16	22	F7->F5	możliwy mat	(31:0,2/12) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	23	F7->F6	możliwy mat	(31:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
18	24	E8->G8	możliwy mat	(31:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
19	25	E8->F8	możliwy mat	(31:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	26	E8->E7	możliwy mat	(31:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
21	27	E8->D7	możliwy mat	(31:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
22	28	E8->D8	możliwy mat	(31:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
23	29	C7->C5	możliwy mat	(31:0,2/12) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	30	C7->C6	możliwy mat	(31:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
25	31	B8->D7	możliwy mat	(31:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
26	32	B8->C6	możliwy mat	(31:0,2/11) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
27	33	B8->A6	możliwy mat	(31:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
28	34	A1->D4	możliwy mat	(31:0,2/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
29	35	A1->C3	możliwy mat	(31:0,2/8) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (32:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
30	36	A1->B2	możliwy mat	(31:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
31	37	A7->A5	możliwy mat	(31:0,2/12) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
32	38	A7->A6	możliwy mat	(31:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

Spośród 38 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) G2->F3, 31:0,8/8 osiem na osiem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) G4->F3, 31:0,9/9 dziewięć na dziewięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9665.1, dla ruchu G2->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[30] Hg2:Hf3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka

[31] Sa3-Sc4 (1) ruch białym koniem

[32] Hf3-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

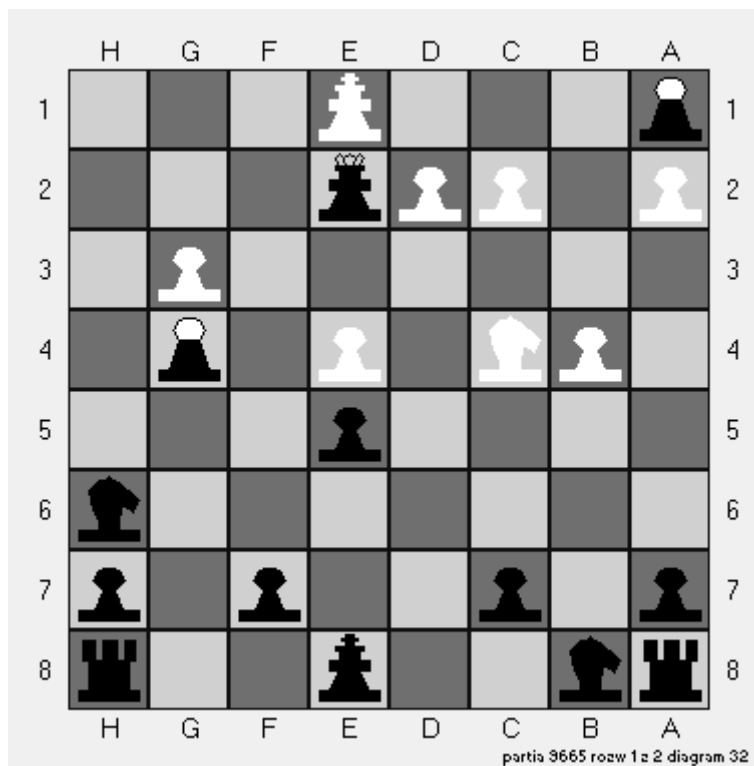


Diagram 5, partia\_9665\_rozw\_1\_z\_2\_diagram\_32

Finał 9665.2, dla ruchu G4->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[30] Gg4:Gf3 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka

[31] Sa3-Sc4 (1) ruch białym koniem

[32] Hg2-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

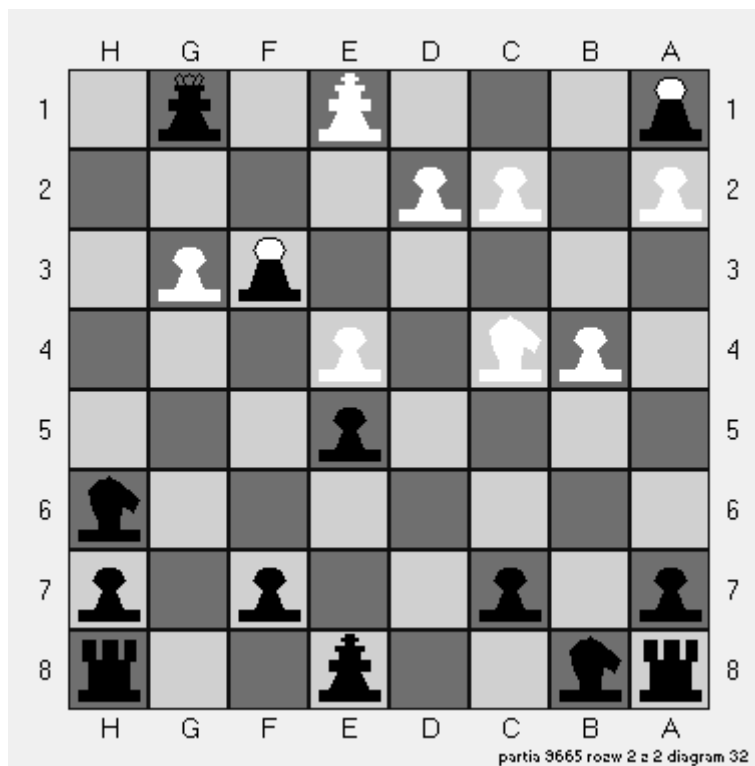


Diagram 6, partia\_9665\_rozw\_2\_z\_2\_diagram\_32