

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

24.12.2020

52/2020



## 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	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	29
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	50
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	60
Zadanie 12. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	64
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	76
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	99
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	111
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	114
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	118
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 26. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	131
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	147
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 33. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	169
Zadanie 34. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	177
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	185
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	198
Zadanie 38. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	204
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	213
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	225
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	231
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	238
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	248
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	253

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.....	267

## 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, 12, 19, 24, 29

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 36, 41, 44, 50, 55

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 60, 64, 71, 76, 81

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 86, 90, 94, 99, 106

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 111, 114, 118, 124, 127

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 131, 143, 147, 150, 155

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 160, 165, 169, 177, 185

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 192, 198, 204, 213, 217

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 220, 225, 231, 238, 243

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 248, 253, 256, 261, 267

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 4097, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e6,Sb1-Sa3,f7-f5, długość partii 42 ruchy.

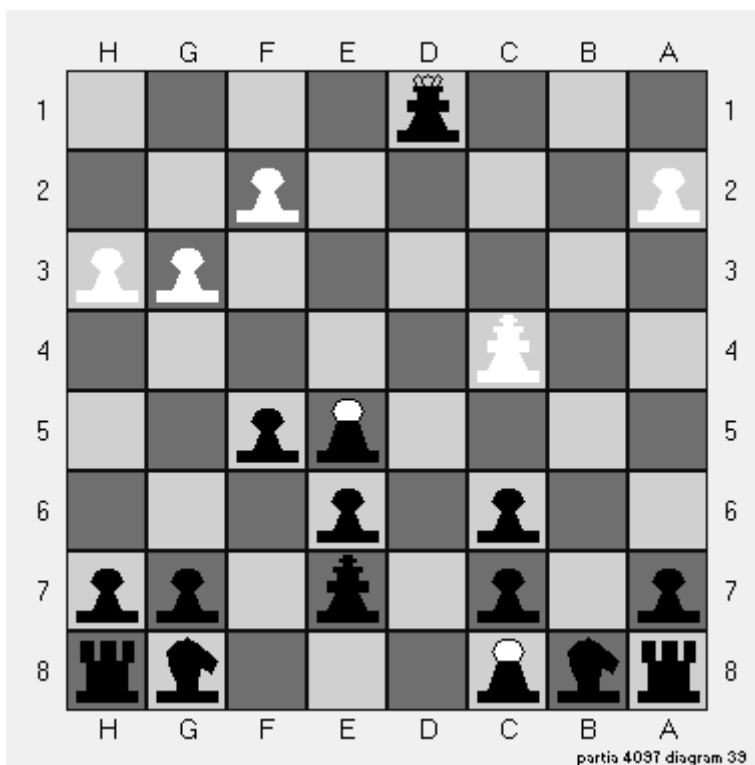


Diagram 1, partia\_4097\_diagram\_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

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

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:40

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H5	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
2	2	H7->H6	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	3	G7->G5	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5
4	4	G7->G6	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
5	5	G8->H6	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
6	6	G8->F6	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
7	7	F5->F4	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	10	E5->F6	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na F6
9	13	E5->C3	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	14	E5->B2	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na B2
11	15	E5->A1	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na A1
12	16	E7->F6	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F6
13	17	E7->F7	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F7
14	18	E7->F8	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F8
15	19	E7->E8	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8
16	21	E7->D7	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na

							D7
17	22	E7->D8	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D8
18	26	D1->G4	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	27	D1->F1	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na F1
20	28	D1->F3	możliwy mat	(41:0,5/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na F3
21	29	D1->E1	możliwy mat	(41:0,7/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na E1
22	30	D1->E2	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na E2
23	31	D1->D2	możliwy mat	(41:0,7/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D2
24	32	D1->D3	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
25	36	D1->D7	możliwy mat	(41:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D7
26	37	D1->D8	możliwy mat	(41:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D8
27	38	D1->C1	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na C1
28	40	D1->B1	możliwy mat	(41:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na B1
29	41	D1->B3	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
30	42	D1->A1	możliwy mat	(41:0,7/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na A1
31	43	D1->A4	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na A4
32	45	C8->D7	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7



33	46	C8->B7	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
34	47	C8->A6	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6
35	49	B8->A6	możliwy mat	(!) (41:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->A6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
36	50	A7->A5	możliwy mat	(!) (41:0,7/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A7->A5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
37	51	A7->A6	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 51 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) B8->A6, 41:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) A7->A5, 41:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4097.1, dla ruchu B8->A6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 49)

[40] Sb8-Sa6 (1) ruch czarnym koniem

[41] f2- f3 (1) ruch białym pionkiem

[42] Hd1-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

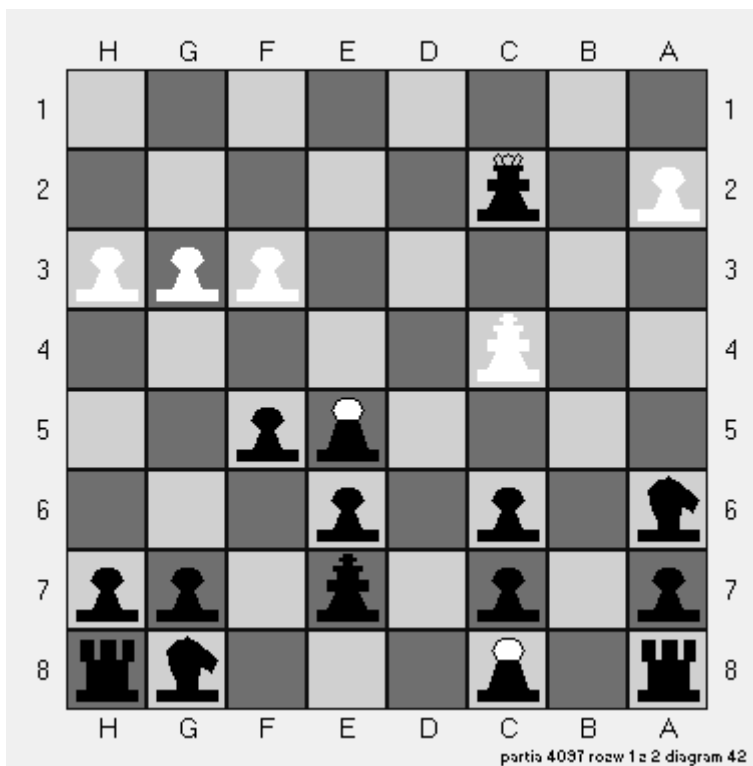


Diagram 2, partia\_4097\_rozw\_1\_z\_2\_diagram\_42

Finał 4097.2, dla ruchu A7->A5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 50)

[40] a7- a5 (1) ruch czarnym pionkiem

[41] Kc4-Kc5 (1) ruch białym królem

[42] Hd1-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

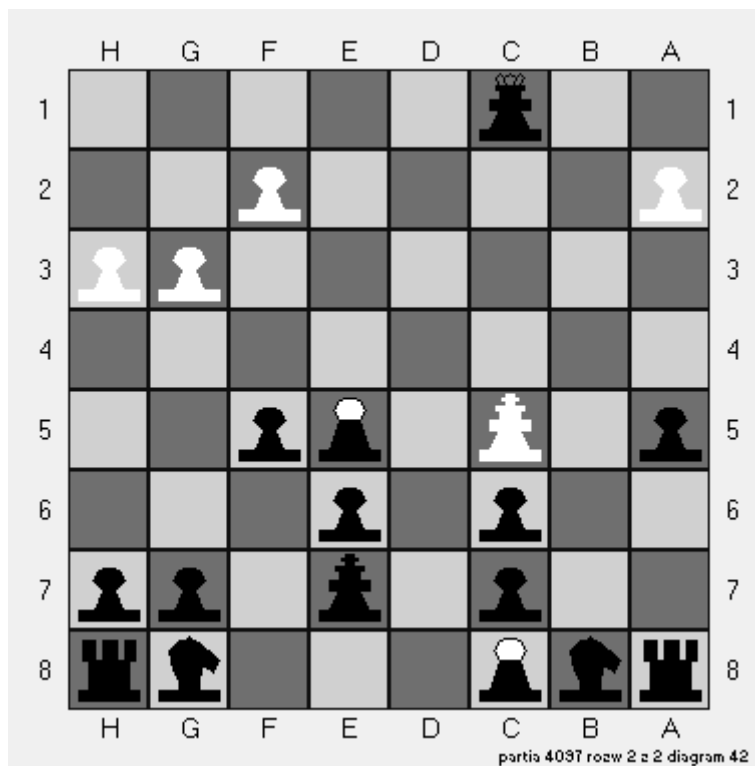


Diagram 3, partia\_4097\_rozw\_2\_z\_2\_diagram\_42

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

Partia 4098, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e6,Sb1-Sa3,f7-f6, długość partii 34 ruchy.

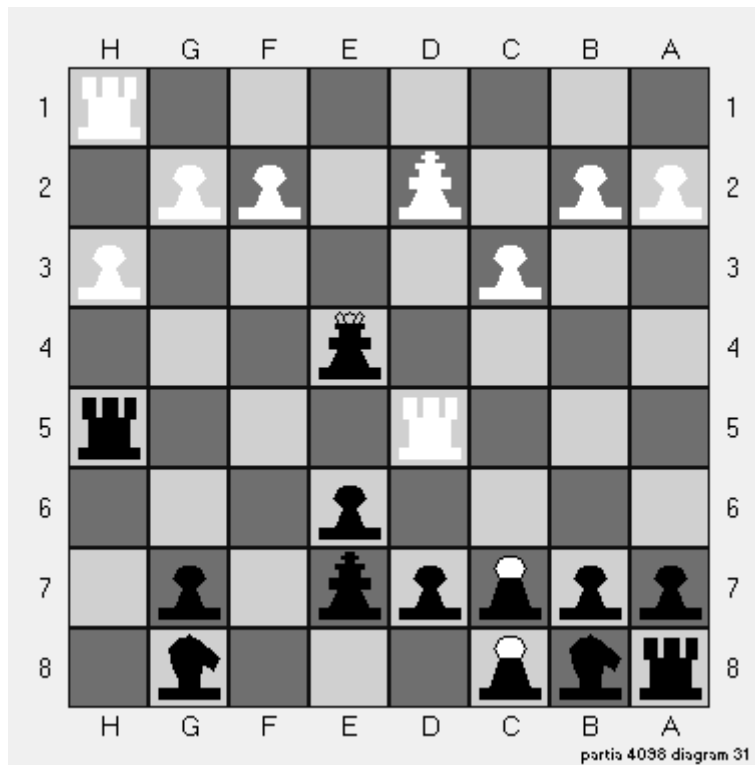


Diagram 4, partia\_4098\_diagram\_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 55 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 34 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 33 ruchu.

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

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:32

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H5->H3	możliwy mat	(33:0,1/32) w 2 ruchu [1,0,0,2,0](?) <1,0,0,2,0>, (!) (34:32,32/32)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H3 zbita biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
2	2	H5->H4	możliwy mat	(33:0,1/30) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:30,30/30)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H5->H6	możliwy mat	(33:0,1/31) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:31,31/31)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	H5->H7	możliwy mat	(33:0,1/31) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:31,31/31)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	H5->H8	możliwy mat	(33:0,1/31) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:31,31/31)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	H5->G5	możliwy mat	(33:0,2/30) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:30,30/30)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
7	7	H5->F5	możliwy mat	(33:0,2/29) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:29,29/29)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
8	8	H5->E5	możliwy mat	(33:0,1/28) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:28,28/28)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
9	9	H5->D5	możliwy mat	(!) (33:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H5->D5 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na D5 zbita biała Wieża
10	10	G7->G5	możliwy mat	(33:0,1/30) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:30,30/30)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	11	G7->G6	możliwy mat	(33:0,2/31) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:31,31/31)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub

							czarnego pionka
12	12	G8->H6	możliwy mat	(33:0,2/31) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
13	13	G8->F6	możliwy mat	(33:0,2/31) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
14	26	E4->D3	możliwy mat	(33:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (34:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
15	35	E6->D5	możliwy mat	(33:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:20,20/20)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na D5 zbita biała Wieża
16	36	E7->F6	możliwy mat	(33:0,2/31) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
17	37	E7->F7	możliwy mat	(33:0,2/31) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
18	38	E7->F8	możliwy mat	(33:0,2/31) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
19	39	E7->E8	możliwy mat	(33:0,2/31) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
20	40	E7->D8	możliwy mat	(33:0,2/31) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
21	41	D7->D6	możliwy mat	(33:0,1/30) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:30,30/30)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
22	42	C7->H2	możliwy mat	(33:0,2/31) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (34:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C7 na H2, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	43	C7->G3	możliwy mat	(33:0,2/30) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0> (!) (34:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C7 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	44	C7->F4	możliwy mat	(!) (33:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C7->F4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C7 na F4
25	45	C7->E5	możliwy mat	(33:0,1/28) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0> (!) (34:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
26	46	C7->D6	możliwy mat	(33:0,2/30) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0> (!) (34:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
27	47	C7->D8	możliwy mat	(33:0,1/31) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0> (!) (34:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
28	48	C7->B6	możliwy mat	(33:0,1/31) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0> (!) (34:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
29	49	C7->A5	możliwy mat	(33:0,1/30) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0> (!) (34:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
30	50	B7->B5	możliwy mat	(33:0,2/30) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0> (!) (34:30,30/30)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
31	51	B7->B6	możliwy mat	(33:0,2/31) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0> (!) (34:31,31/31)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
32	52	B8->C6	możliwy mat	(33:0,2/31) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0> (!) (34:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka

33	53	B8->A6	możliwy mat	(33:0,2/31) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
34	54	A7->A5	możliwy mat	(33:0,2/31) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (34:31,31/31)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
35	55	A7->A6	możliwy mat	(33:0,2/31) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:31,31/31)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka

Spośród 55 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) H5->D5, 33:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) C7->F4, 33:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu



Finał 4098.1, dla ruchu H5->D5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[32] Wh5:Wd5 (2) pobicie czarną wieżą białej wieży /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[33] Kd2-Kc1 (1) ruch białym królem

[34] Gc7-Gf4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

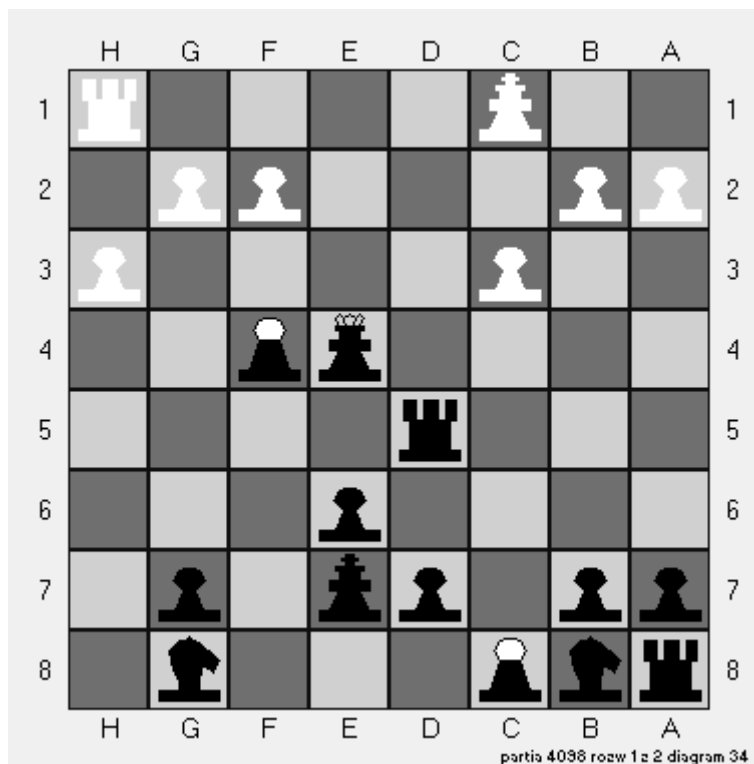


Diagram 5, partia\_4098\_rozw\_1\_z\_2\_diagram\_34

Finał 4098.2, dla ruchu C7->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 44)

[32] Gc7-Gf4 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[33] Kd2-Kd1 (1) ruch białym królem

[34] Wh5:Wd5 (2) pobicie czarną wieżą białej wieży /jest mat/

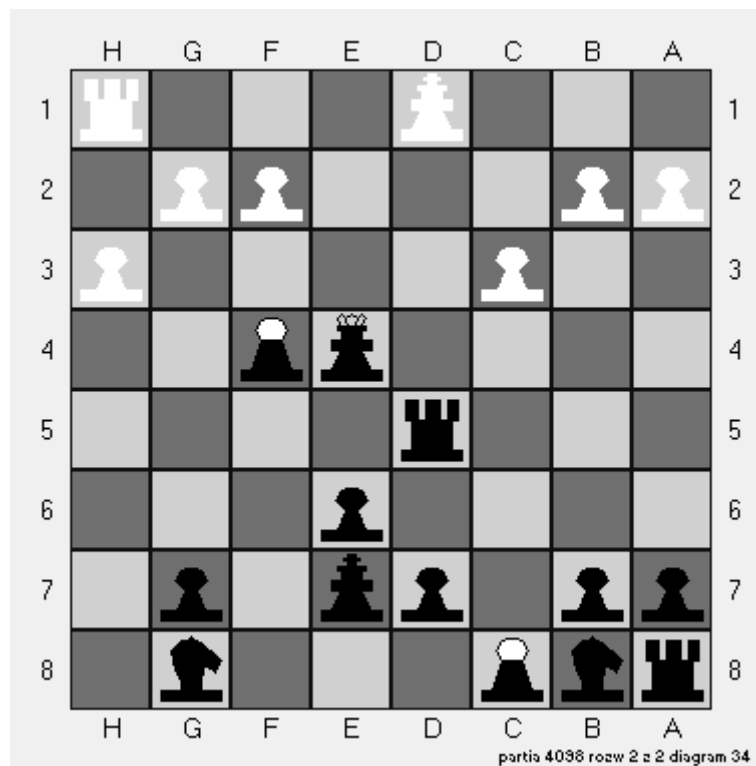


Diagram 6, partia\_4098\_rozw\_2\_z\_2\_diagram\_34