

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

30.12.2022

52/2022



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	28
Zadanie 7. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	35
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	42
Zadanie 9. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	49
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	56
Zadanie 11. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	62
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	80
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	87
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	91
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	96
Zadanie 18. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	101
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	112
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	117
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	129
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 27. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	145
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 30. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	163
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	170
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 33. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 2 ruchy prowadzące do remisu	177
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	185
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	195
Zadanie 37. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	200
Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	208
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	216
Zadanie 40. Znajdź 30 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	222
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	257
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	262
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	265
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	269
Zadanie 45. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	274
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	282
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	285

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	291
Zadanie 49. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	295
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	306

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, 9, 16, 19, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 28, 35, 42, 49, 56

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 62, 71, 77, 80, 87

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 91, 96, 101, 109, 112

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 117, 122, 129, 134, 137

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 140, 145, 153, 158, 163

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 170, 174, 177, 185, 192

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 195, 200, 208, 216, 222

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 257, 262, 265, 269, 274

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 282, 285, 291, 295, 306

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 9720, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g5,a2-a4,Sg8-Sf6, długość partii 46 ruchów.

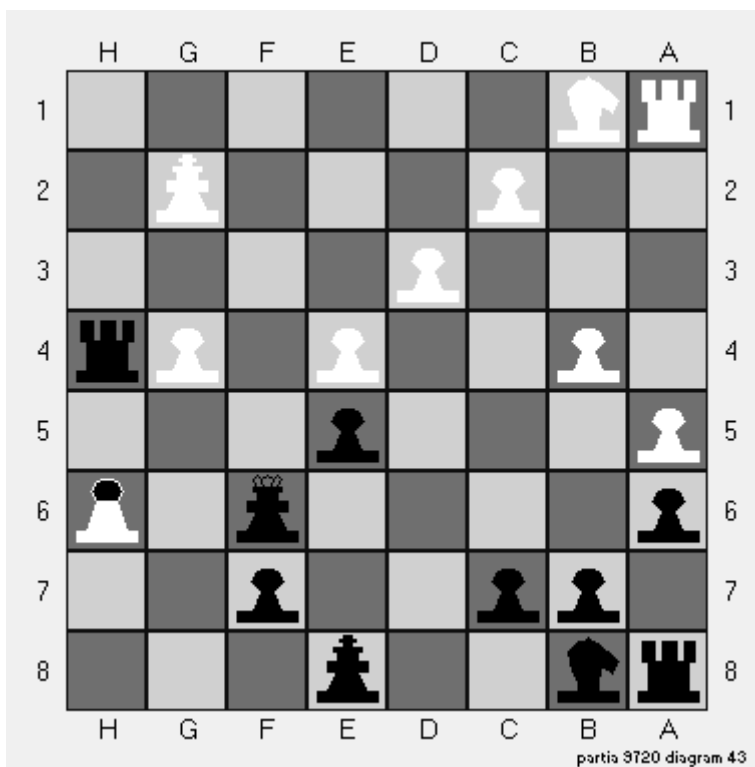


Diagram 1, partia_9720_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 32 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	H4->H2	możliwy mat	(45:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H4 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
2	6	H4->G4	możliwy mat	(!) (45:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H4->G4 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H4 na G4 zbitą białą pionek
3	12	F6->F1	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	14	F6->F3	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

Spośród 32 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H4->G4, 45:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 9720.1, dla ruchu H4->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[44] Wh4:Wg4 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[45] Kg2-Kh3 (1) ruch białym królem

[46] Hf6-Hh4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

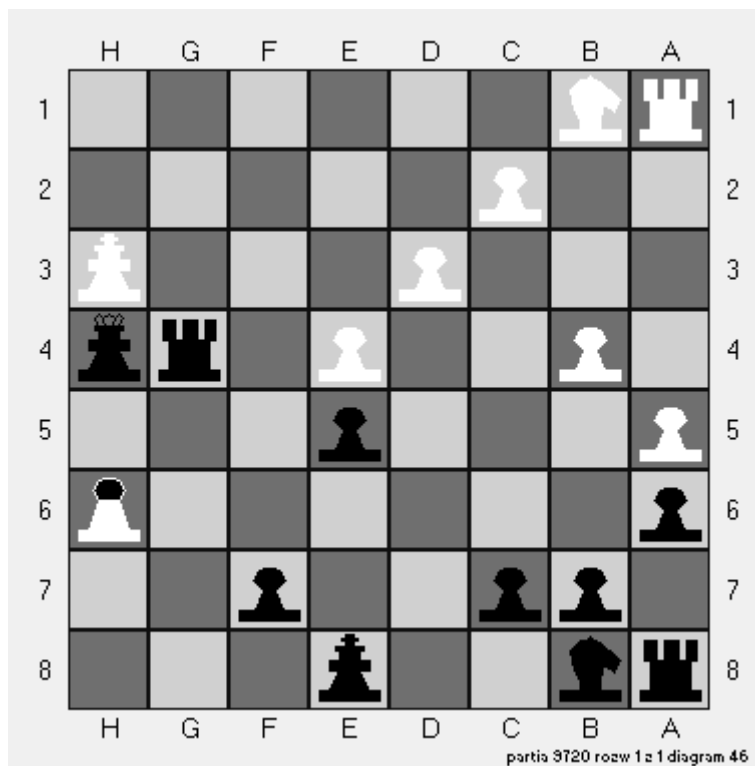


Diagram 2, partia_9720_rozw_1_z_1_diagram_46

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	H6->G5	możliwy mat	(41:0,1/26) w 2 ruchu [2,1,0,1,0](?) <2,1,0,1,0>, (!) (42:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	4	G4->G3	możliwy mat	(41:0,3/28) w 2 ruchu [2,2,0,1,0](?) <2,2,0,1,0>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G4 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
3	7	F4->G5	możliwy mat	(41:0,1/26) w 2 ruchu [1,1,0,1,1](?) <1,1,0,1,1>, (!) (42:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	8	F4->F2	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	9	F4->F3	możliwy mat	(41:0,14/26) w 2 ruchu [1,2,0,1,1](?) <0,2,0,1,1>, (!) (42:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	11	F4->E3	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 F4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	13	F4->D2	możliwy mat	(!) (41:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F4->D2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na D2
8	15	F4->C1	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 F4 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	16	F6->F5	możliwy mat	(41:0,1/26) w 2 ruchu [2,1,0,1,0](?) <2,1,0,1,0>, (!) (42:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6

				(!) (42:26,26/26)			na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
10	17	E4->E3	możliwy mat	(41:0,2/30) w 2 ruchu [2,2,0,1,0](?) <2,2,0,1,0>, (!) (42:30,30/30)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
11	18	E7->E5	możliwy mat	(41:0,1/28) w 2 ruchu [3,1,0,1,0](?) <3,1,0,1,0>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	19	E7->E6	możliwy mat	(41:0,1/28) w 2 ruchu [1,2,0,1,0](?) <1,2,0,1,0>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
13	20	D5->F7	możliwy mat	(41:0,1/30) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (42:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
14	21	D5->E6	możliwy mat	(41:0,1/30) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (42:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	22	D5->C4	możliwy mat	(41:0,25/27) w 2 ruchu [1,1,0,1,0], (!) (42:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	23	D5->C6	możliwy mat	(41:0,1/30) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (42:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	25	D5->B7	możliwy mat	(41:0,1/30) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (42:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	26	D5->A2	możliwy mat	(41:0,1/27) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <1,2,0,0,0>, (!) (42:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka

				(!) (42:27,27/27)			na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	27	D5->A8	możliwy mat	(41:0,1/30) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (42:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na A8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
20	28	D7->E6	możliwy mat	(41:0,1/28) w 2 ruchu [1,2,0,1,0](?) <1,2,0,1,0>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
21	29	D7->E8	możliwy mat	(41:0,1/28) w 2 ruchu [1,2,0,1,0](?) <1,2,0,1,0>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	30	D7->D8	możliwy mat	(41:0,1/28) w 2 ruchu [1,2,0,1,0](?) <1,2,0,1,0>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	31	D7->C6	możliwy mat	(41:0,1/28) w 2 ruchu [1,2,0,1,0](?) <1,2,0,1,0>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	32	D7->C8	możliwy mat	(41:0,1/28) w 2 ruchu [1,2,0,1,0](?) <1,2,0,1,0>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
25	33	C7->C5	możliwy mat	(41:0,1/29) w 2 ruchu [1,2,0,1,0](?) <1,2,0,1,0>, (!) (42:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
26	34	C7->C6	możliwy mat	(41:0,1/28) w 2 ruchu [0,2,0,1,0](?) <0,2,0,1,0>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
27	35	A5->B5	możliwy mat	(41:0,1/27) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (42:27,27/27)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A5 na B5 zбиты biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

28	36	A5->A1	możliwy mat	(!) (41:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A5->A1 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A5 na A1 zbita biała Wieża
29	37	A5->A2	możliwy mat	(41:0,1/25) w 2 ruchu [1,2,0,1,0](?) <1,2,0,1,0>, (!) (42:25,25/25)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A5 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
30	38	A5->A3	możliwy mat	(41:0,1/27) w 2 ruchu [1,2,0,3,0](?) <1,2,0,3,0>, (!) (42:27,27/27)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A5 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
31	39	A5->A4	możliwy mat	(41:0,1/27) w 2 ruchu [1,2,0,1,0](?) <1,2,0,1,0>, (!) (42:27,27/27)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
32	40	A5->A6	możliwy mat	(41:0,1/29) w 2 ruchu [1,2,0,1,0](?) <1,2,0,1,0>, (!) (42:29,29/29)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A5 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
33	41	A5->A7	możliwy mat	(41:0,1/30) w 2 ruchu [1,2,0,2,0](?) <1,2,0,2,0>, (!) (42:30,30/30)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A5 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
34	42	A5->A8	możliwy mat	(41:0,1/31) w 2 ruchu [1,2,0,1,0](?) <1,2,0,1,0>, (!) (42:31,31/31)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A5 na A8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 42 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) A5->A1, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) F4->D2, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9722.2, dla ruchu F4->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[40] Hf4-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Ke1-Kf1 (1) ruch białym królem

[42] Wa5:Wa1 (2) pobicie czarną wieżą białej wieży /jest mat/

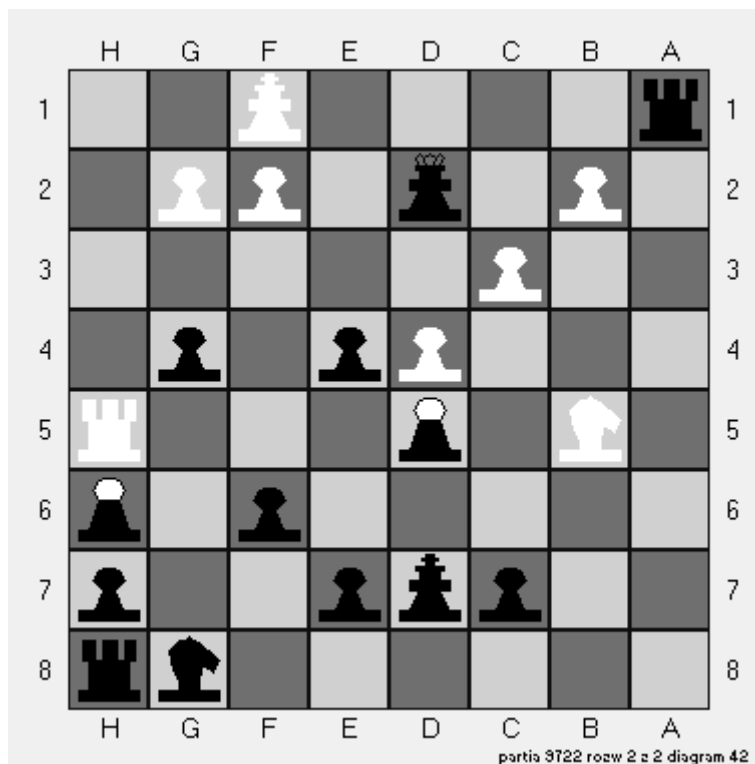


Diagram 5, partia_9722_rozw_2_z_2_diagram_42