

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

29.12.2023

52/2023



## 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.....	12
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	25
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	28
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	35
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	41
Zadanie 8. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	46
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	54
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	57
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	60
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	64
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	70
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	75
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	79
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	82
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	89
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	94
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 2 ruchy prowadzące do remisu.....	97
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	104
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	109
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	113
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	117
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	123
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	126
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	130
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	134
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	140
Zadanie 29. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	144
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	155
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	158
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	161
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	166
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	171
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	177
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	180
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	186
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	192
Zadanie 39. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	197
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	206
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	209
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	213
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	218
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	221
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	226
Zadanie 46. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu.....	231
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	245

Zadanie 48. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	248
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	265

## 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, 18, 25, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 35, 41, 46, 54, 57

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 60, 64, 70, 75, 79

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 82, 89, 94, 97, 104

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 109, 113, 117, 123, 126

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 130, 134, 140, 144, 155

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 158, 161, 166, 171, 177

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 180, 186, 192, 197, 206

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 209, 213, 218, 221, 226

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 231, 245, 248, 259, 265

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 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 12502, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,a2-a4,Sb8-Sc6, długość partii 50 ruchów.

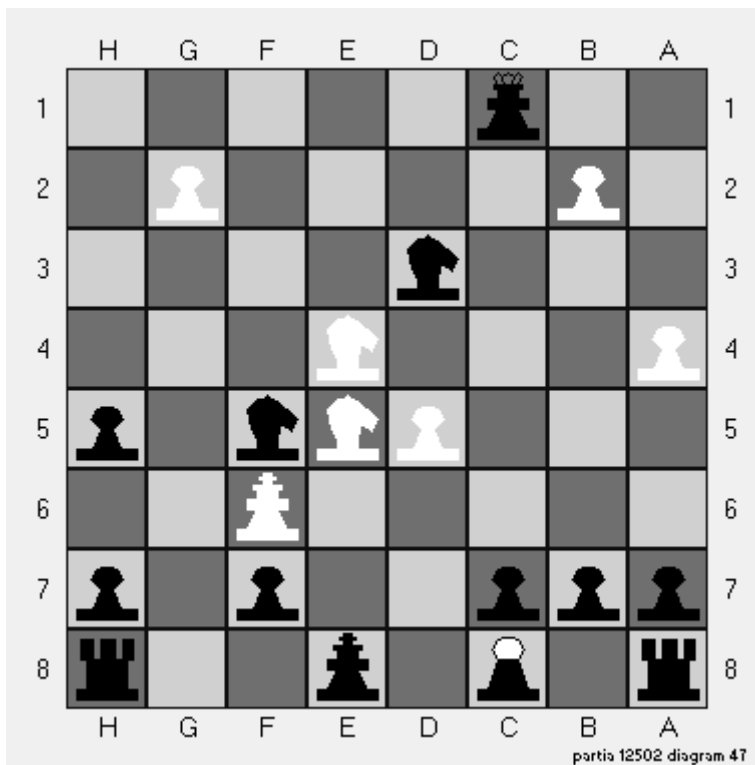


Diagram 1, partia\_12502\_diagram\_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 ruchu.

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:48

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H5->H4	możliwy mat	(49:0,3/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (50:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(49:0,5/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (50:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
3	3	H8->G8	możliwy mat	(49:0,11/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (50:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
4	4	H8->F8	możliwy mat	(49:0,5/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (50:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
5	5	F5->H4	możliwy mat	(49:0,4/22) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (50:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
6	7	F5->G3	możliwy mat	(49:0,4/20) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (50:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
7	8	F5->G7	możliwy mat	(49:0,4/22) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (50:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
8	10	F5->E7	możliwy mat	(49:0,4/22) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (50:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
9	11	F5->D4	możliwy mat	(49:0,4/22) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (50:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
10	12	F5->D6	możliwy mat	(49:0,4/21) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (50:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

				(!) (50:21,21/21)			D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
11	13	E8->G8	możliwy mat	(49:0,5/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (50:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
12	14	E8->F8	możliwy mat	(49:0,3/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (50:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
13	16	D3->F2	możliwy mat	(49:0,13/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (50:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
14	17	D3->F4	możliwy mat	(49:0,10/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	19	D3->E5	możliwy mat	(49:0,10/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (50:14,14/14)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na E5 zбиты biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
16	20	D3->C5	możliwy mat	(49:0,6/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (50:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
17	22	D3->B4	możliwy mat	(49:0,9/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	23	C1->H1	możliwy mat	(49:0,6/22) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (50:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
19	24	C1->H6	możliwy mat	(!) (49:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C1->H6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na H6
20	28	C1->F4	możliwy mat	(49:0,9/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (50:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub



							czarnego pionka
21	29	C1->E1	możliwy mat	(49:0,5/22) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (50:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
22	30	C1->E3	możliwy mat	(49:0,4/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (50:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
23	32	C1->D2	możliwy mat	(49:0,3/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (50:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
24	34	C1->C3	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
25	35	C1->C4	możliwy mat	(49:0,5/22) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (50:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
26	36	C1->C5	możliwy mat	(49:0,15/22) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
27	37	C1->C6	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
28	39	C1->B2	możliwy mat	(49:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:12,12/12)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na B2 zbity biały pionek
29	41	C7->C5	możliwy mat	(49:0,3/22) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,1,0,0>, (!) (50:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
30	42	C7->C6	możliwy mat	(49:0,3/22) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (50:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub

							czarnego pionka
31	43	C8->E6	możliwy mat	(49:0,4/22) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (50:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
32	44	C8->D7	możliwy mat	(49:0,3/21) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (50:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
33	45	B7->B5	możliwy mat	(49:0,3/22) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (50:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
34	46	B7->B6	możliwy mat	(49:0,3/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (50:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
35	47	A7->A5	możliwy mat	(49:0,3/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (50:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
36	48	A7->A6	możliwy mat	(49:0,3/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (50:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
37	49	A8->B8	możliwy mat	(49:0,3/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (50:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

Spośród 49 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:  
1) C1->H6, 49:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 12502.1, dla ruchu C1->H6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[48] Hc1-Hh6 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[49] Se5-Sg6 (1) ruch białym koniem

[50] Hh6:Hg6 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest mat/

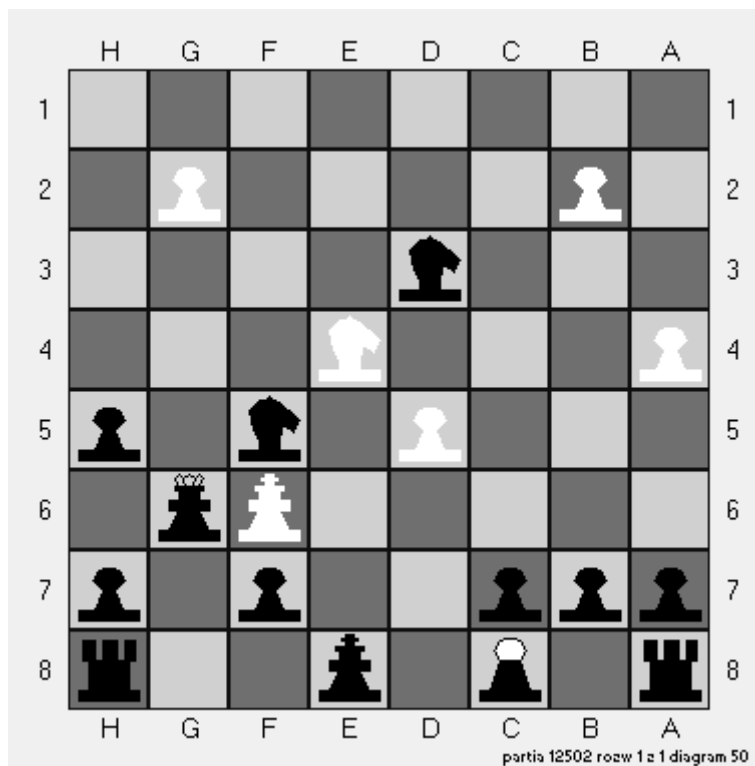


Diagram 2, partia\_12502\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_50

## Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 12503, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,a2-a4,Sb8-Sa6, długość partii 64 ruchy.

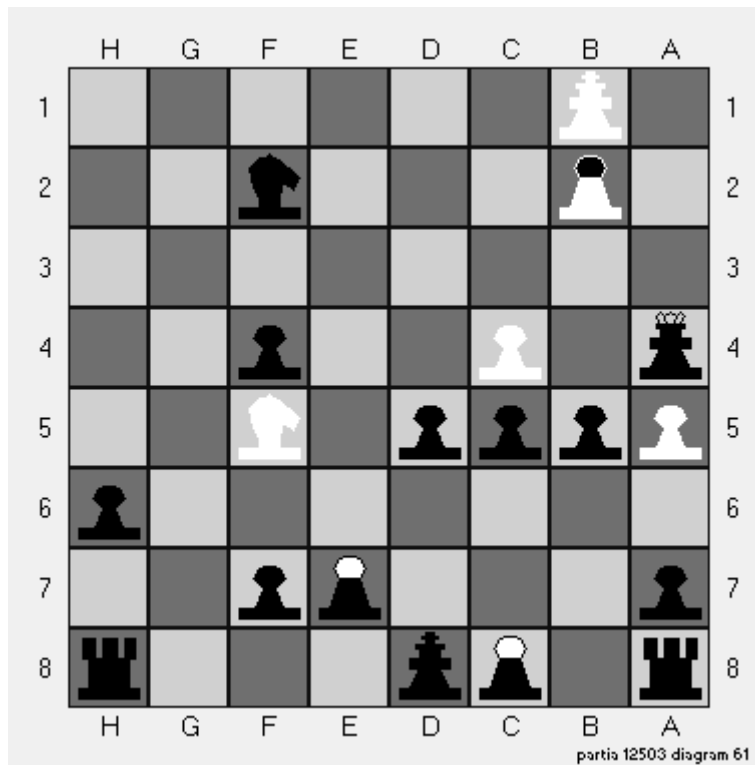


Diagram 3, partia\_12503\_diagram\_61

Oczekiwany 62 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 64 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 63 ruchu.

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:62

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->H5	możliwy mat	(63:0,1/21) w 2 ruchu [2,1,0,1,0](?) <2,1,0,1,0>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	2	H8->H7	możliwy mat	(63:0,1/21) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
3	3	H8->G8	możliwy mat	(63:0,1/21) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	4	H8->F8	możliwy mat	(63:0,1/21) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	5	H8->E8	możliwy mat	(63:0,1/21) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	10	F2->D1	możliwy mat	(63:0,1/21) w 2 ruchu [3,1,0,1,0](?) <3,1,0,1,0>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
7	12	F4->F3	możliwy mat	(63:0,1/21) w 2 ruchu [3,1,0,1,0](?) <3,1,0,1,0>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	13	F7->F6	możliwy mat	(63:0,1/19) w 2 ruchu [4,1,0,0,0](?) <4,1,0,0,0>, (!) (64:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	14	E7->H4	możliwy mat	(63:0,1/21) w 2 ruchu [3,1,0,1,0](?) <3,1,0,1,0>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub

							czarnego Gońca lub czarnego pionka
10	15	E7->G5	możliwy mat	(63:0,1/21) w 2 ruchu [3,0,0,1,0](?) <3,0,0,1,0>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
11	16	E7->F6	możliwy mat	(63:0,2/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (64:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	17	E7->F8	możliwy mat	(63:0,1/21) w 2 ruchu [3,0,0,1,0](?) <3,0,0,1,0>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
13	18	E7->D6	możliwy mat	(63:0,1/21) w 2 ruchu [3,1,0,1,0](?) <3,1,0,1,0>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
14	19	D5->D4	możliwy mat	(63:0,1/16) w 2 ruchu [4,1,0,0,0](?) <4,1,0,0,0>, (!) (64:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	20	D5->C4	możliwy mat	(63:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (64:19,19/19)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na C4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	21	D8->E8	możliwy mat	(63:0,1/21) w 2 ruchu [3,1,0,1,0](?) <3,1,0,1,0>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	22	D8->D7	możliwy mat	(63:0,1/21) w 2 ruchu [3,1,0,1,0](?) <3,1,0,1,0>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	23	D8->C7	możliwy mat	(63:0,1/21) w 2 ruchu [3,1,0,1,0](?) <3,1,0,1,0>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	24	C8->F5	możliwy mat	(!) (63:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C8->F5	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na

						wygrywasz	F5 zбиты бiалы Коћ
20	25	C8->E6	możliwy mat	(63:0,1/21) w 2 ruchu [3,1,0,1,0](?) <3,1,0,1,0>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
21	26	C8->D7	możliwy mat	(63:0,1/21) w 2 ruchu [3,1,0,1,0](?) <3,1,0,1,0>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	27	C8->B7	możliwy mat	(63:0,1/21) w 2 ruchu [3,1,0,1,0](?) <3,1,0,1,0>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	28	C8->A6	możliwy mat	(63:0,1/20) w 2 ruchu [3,1,0,1,0](?) <3,1,0,1,0>, (!) (64:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	29	B5->C4	możliwy mat	(63:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (64:19,19/19)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na C4 zбиты бiалы пiоnek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
25	30	B5->B4	możliwy mat	(63:0,1/20) w 2 ruchu [2,1,0,1,0](?) <2,1,0,1,0>, (!) (64:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
26	34	A4->B3	możliwy mat	(63:0,1/13) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (64:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
27	38	A4->A3	możliwy mat	(63:0,8/22) w 2 ruchu [3,1,0,1,1](?) <3,1,0,0,1>, (!) (64:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
28	40	A7->A6	możliwy mat	(63:0,1/20) w 2 ruchu [3,1,0,1,0](?) <3,1,0,1,0>, (!) (64:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7

				(!) (64:20,20/20)			na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
29	41	A8->B8	możliwy mat	(63:0,1/21) w 2 ruchu [3,1,0,1,0](?) <3,1,0,1,0>, (!) (64:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 41 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C8->F5, 63:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu



Finał 12503.1, dla ruchu C8->F5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[62] Gc8:Gf5 (2) pobicie czarnym gońcem białego konia /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[63] Kb1-Kc1 (1) ruch białym królem

[64] Ha4-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

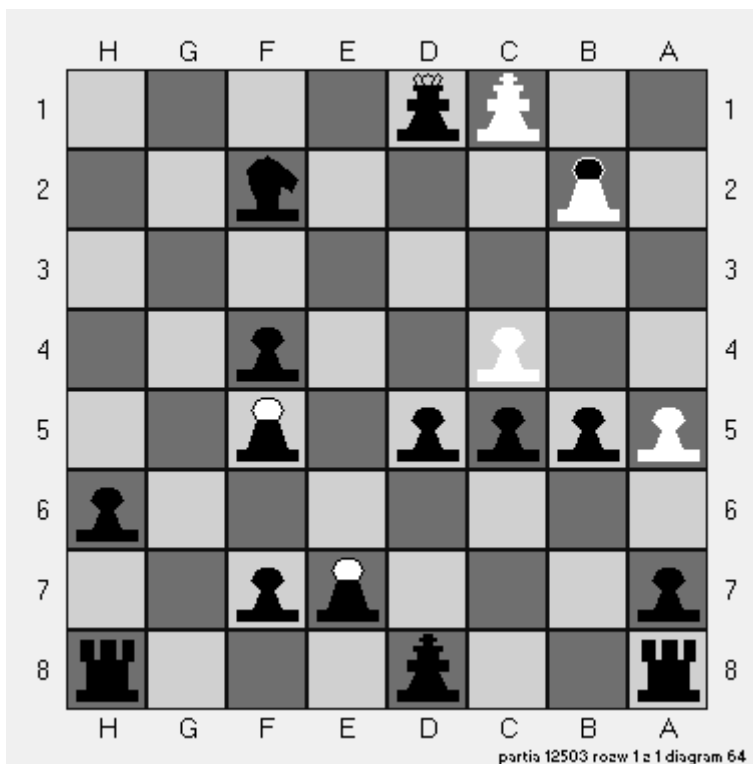


Diagram 4, partia\_12503\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_64