

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

7.02.2020

6/2020



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 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	13
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	21
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	24
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	29
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	32
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	41
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	46
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	49
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	54
Zadanie 11. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	59
Zadanie 12. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	70
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	75
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	81
Zadanie 15. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	85
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	94
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	100
Zadanie 18. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu.....	104
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	115
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	120
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	127
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	133
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	139
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	145
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	151
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	156
Zadanie 27. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	159
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	166
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	169
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	174
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	179
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	186
Zadanie 33. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	190
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	197
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	201
Zadanie 36. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	207
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	212
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	217
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	220
Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	225
Zadanie 41. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	230
Zadanie 42. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	241
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	251
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	264
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	268
Zadanie 47. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	272

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	280
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	285
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	291

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, 13, 21, 24, 29

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 41, 46, 49, 54

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 59, 70, 75, 81, 85

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 94, 100, 104, 115, 120

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 127, 133, 139, 145, 151

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 156, 159, 166, 169, 174

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 179, 186, 190, 197, 201

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 207, 212, 217, 220, 225

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 230, 241, 251, 259, 264

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 268, 272, 280, 285, 291

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 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1764, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,d2-d4,g7-g5, długość partii 42 ruchy.

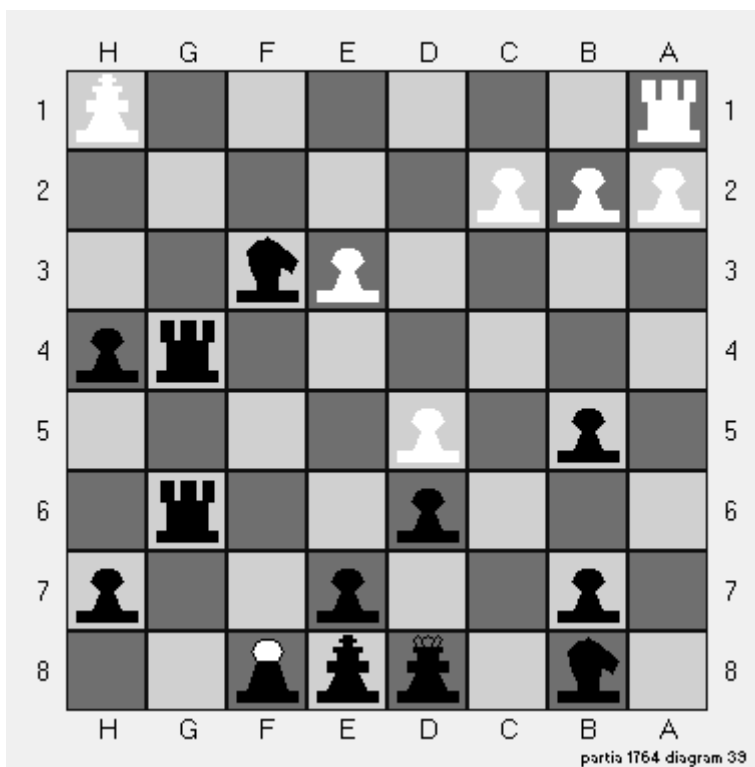


Diagram 1, partia_1764_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 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:40

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H4->H3	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H4 na H3
2	2	H7->H5	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
3	3	H7->H6	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
4	4	G4->G1	możliwy mat	(!) (41:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (42:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->G1 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
5	5	G4->G2	możliwy mat	(!) (41:0,13/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->G2 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na G2
6	6	G4->G3	możliwy mat	(!) (41:0,13/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->G3 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na G3
7	7	G4->G5	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na G5
8	8	G4->F4	możliwy mat	(41:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
9	9	G4->E4	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na E4
10	10	G4->D4	możliwy mat	(41:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
11	11	G4->C4	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na C4
12	12	G4->B4	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na B4
13	13	G4->A4	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na A4
14	14	G6->H6	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G6 na H6
15	15	G6->G5	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G6 na G5
16	16	G6->G7	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G6 na G7
17	17	G6->G8	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu			niebijący ruch czarną

				[0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			Wieżą z pozycji G6 na G8
18	18	G6->F6	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G6 na F6
19	19	G6->E6	możliwy mat	(41:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G6 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
20	27	F8->H6	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6
21	28	F8->G7	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7
22	29	E7->E5	możliwy mat	(41:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	30	E7->E6	możliwy mat	(41:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	31	E8->F7	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
25	32	E8->D7	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
26	33	D8->D7	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D7
27	34	D8->C7	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na C7
28	35	D8->C8	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na C8
29	36	D8->B6	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na B6
30	37	D8->A5	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na A5
31	38	B5->B4	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4
32	39	B7->B6	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
33	40	B8->D7	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
34	41	B8->C6	możliwy mat	(41:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego Konia
35	42	B8->A6	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6

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

- 1) G4->G1, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) G4->G2, 41:0,13/13 trzynaście na trzynaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) G4->G3, 41:0,13/13 trzynaście na trzynaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1764.1, dla ruchu G4->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[40] Wg4-Wg1 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Wa1:Wg1 (2) pobicie białą wieżą czarnej wieży

[42] Wg6:Wg1 (2) pobicie czarną wieżą białej wieży /jest mat/

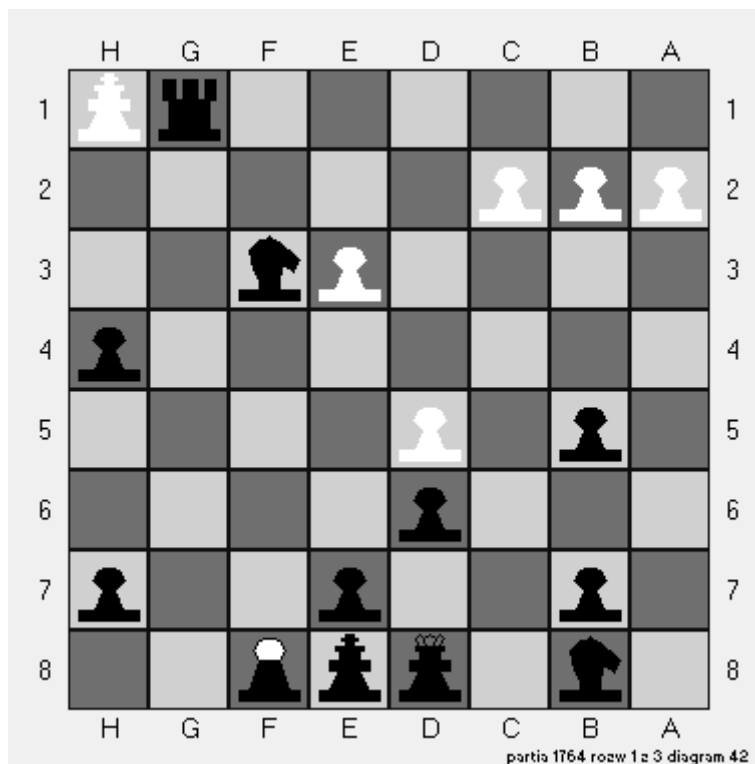


Diagram 2, partia_1764_rozw_1_z_3_diagram_42

Finał 1764.2, dla ruchu G4->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[40] Wg4-Wg2 (1) ruch czarną wieżą

[41] Wa1-Wf1 (1) ruch białą wieżą

[42] Wg2-Wh2 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

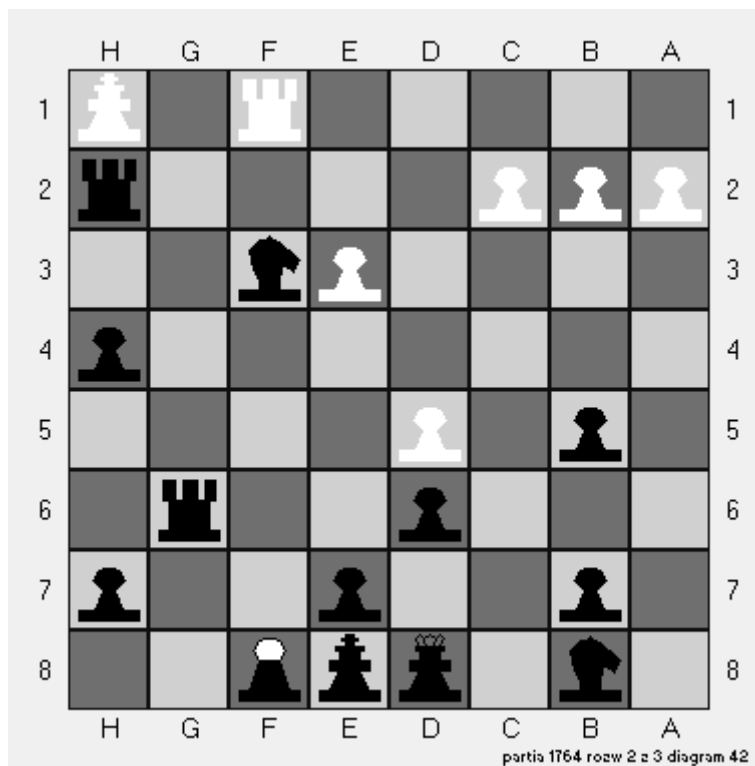


Diagram 3, partia_1764_rozw_2_z_3_diagram_42

Finał 1764.3, dla ruchu G4->G3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[40] Wg4-Wg3 (1) ruch czarną wieżą

[41] b2- b4 (1) ruch białym pionkiem

[42] Wg3-Wh3 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

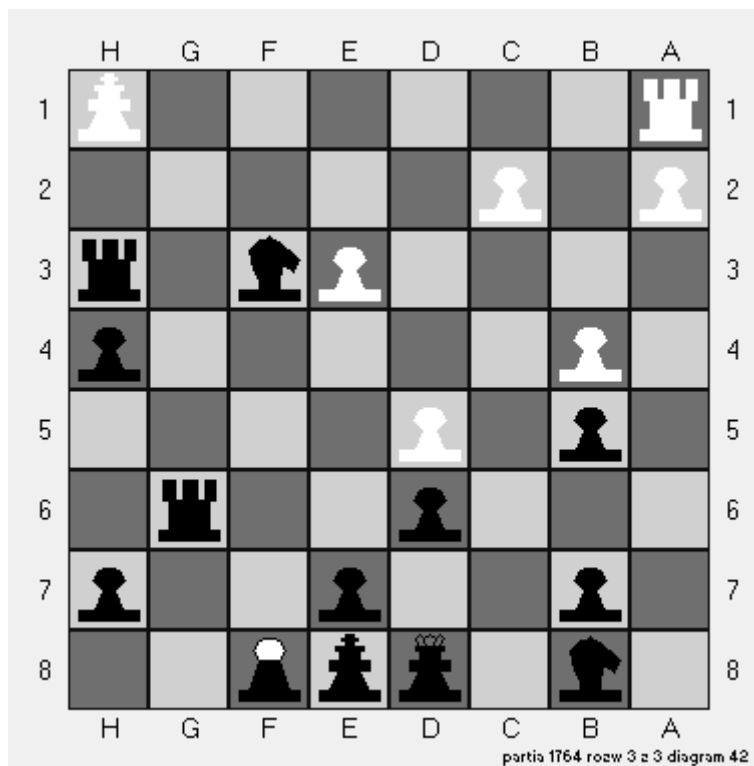


Diagram 4, partia_1764_rozw_3_z_3_diagram_42

Zadanie 2. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1765, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sg8-Sh6, d2-d4, g7-g6, długość partii 42 ruchy.

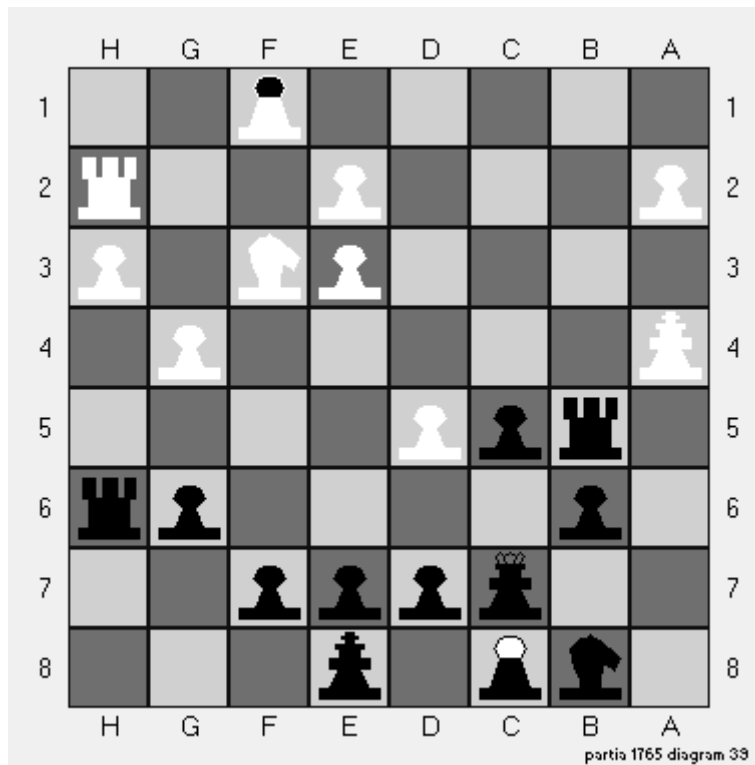


Diagram 5, partia_1765_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 32 różne ruchy.

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

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____

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

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->H3	możliwy mat	(41:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,3,0](?) <0,0,0,3,0> (!) (42:19,19/19)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H6 na H3 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
2	2	H6->H4	możliwy mat	(41:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0> (!) (42:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H6 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	3	H6->H5	możliwy mat	(41:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0> (!) (42:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	4	H6->H7	możliwy mat	(41:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0> (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H6 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
5	5	H6->H8	możliwy mat	(41:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0> (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H6 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
6	6	G6->G5	możliwy mat	(41:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0> (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
7	7	F7->F5	możliwy mat	(41:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0> (!) (42:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
8	8	F7->F6	możliwy mat	(41:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0> (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
9	9	E7->E5	możliwy mat	(41:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0> (!) (42:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
10	10	E7->E6	możliwy mat	(41:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0> (!) (42:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
11	11	E8->F8	możliwy mat	(41:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0> (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnej Wieży
12	12	E8->D8	możliwy mat	(41:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
13	13	D7->D6	możliwy mat	(41:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
14	14	C5->C4	możliwy mat	(41:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
15	17	C7->F4	możliwy mat	(41:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
16	21	C7->C6	możliwy mat	(41:0,2/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
17	22	C7->B7	możliwy mat	(!) (41:0,18/18) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (42:18,18/18)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C7->B7 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
18	23	C7->A7	możliwy mat	(!) (41:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (42:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C7->A7 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
19	26	B5->B1	możliwy mat	(!) (41:0,17/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:17,17/17)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B5->B1 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B5 na B1
20	27	B5->B2	możliwy mat	(41:0,16/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B5 na B2
21	29	B5->B4	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: B5->B4 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B5 na B4
22	31	B8->C6	możliwy mat	(41:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,1,1,0>, (!) (42:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia

Spośród 32 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) B5->B1, 41:0,17/17 siedemnaście na siedemnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) B5->B4, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) C7->A7, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 4) C7->B7, 41:0,18/18 osiemnaście na osiemnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1765.1, dla ruchu B5->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[40] Wb5-Wb1 (1) ruch czarną wieżą

[41] Wh2-Wg2 (1) ruch białą wieżą

[42] Hc7-Ha7 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

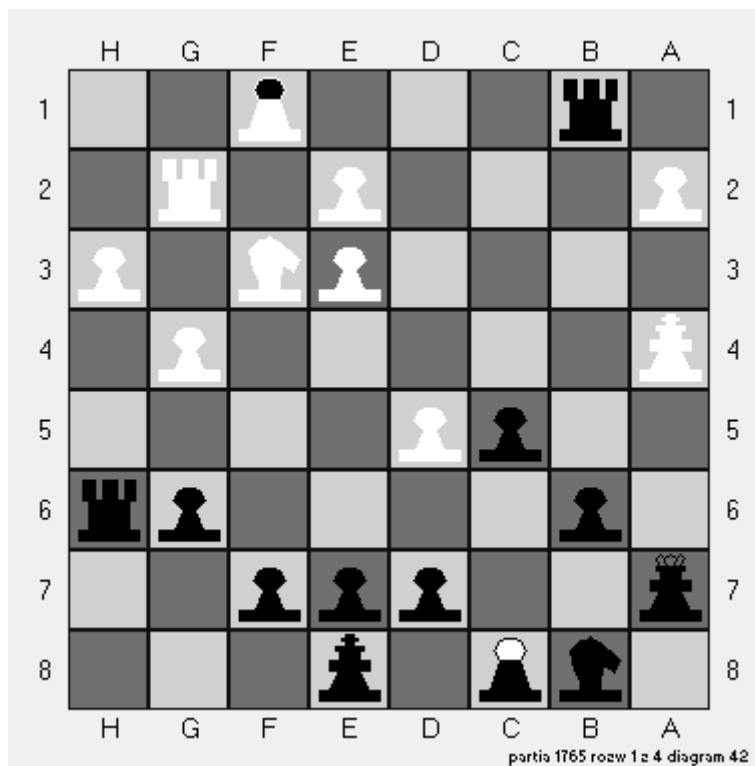


Diagram 6, partia_1765_rozw_1_z_4_diagram_42

Finał 1765.2, dla ruchu B5->B4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[40] Wb5-Wb4 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Ka4-Ka3 (1) ruch białym królem

[42] Hc7-Ha7 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

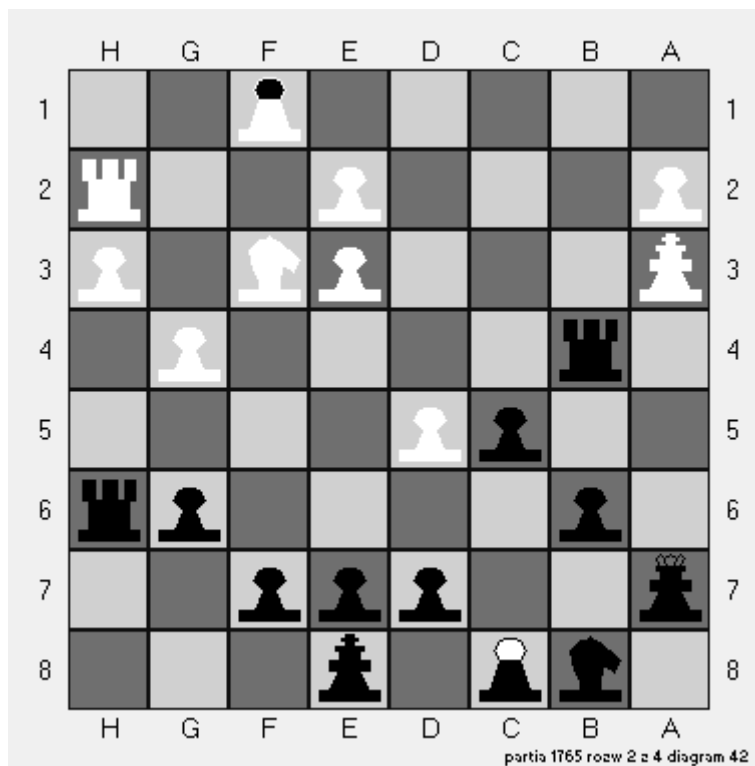


Diagram 7, partia_1765_rozw_2_z_4_diagram_42

Finał 1765.3, dla ruchu C7->A7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 23)

[40] Hc7-Ha7 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Ka4:Kb5 (2) pobicie białym królem czarnej wieży

[42] Ha7-Ha6 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

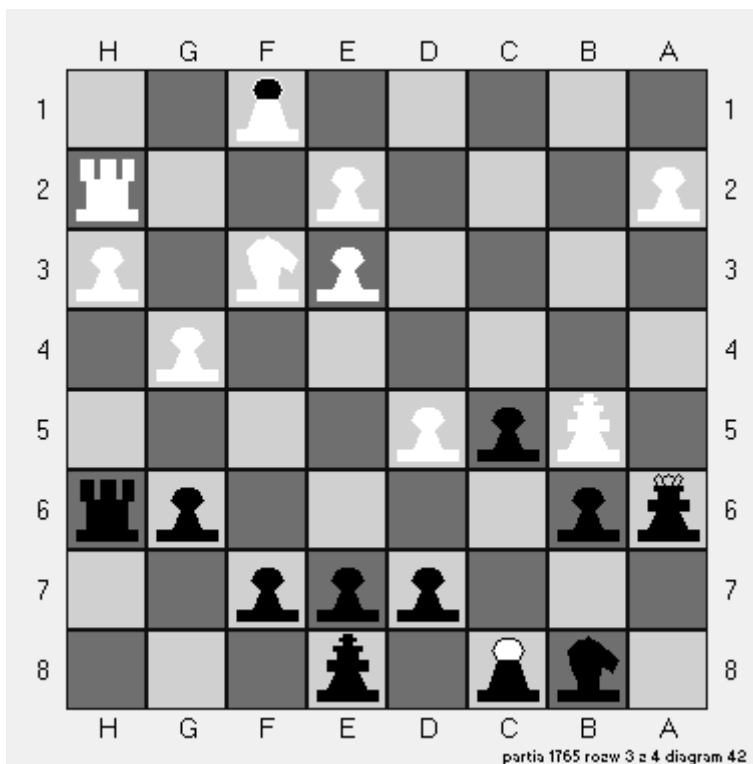


Diagram 8, partia_1765_rozw_3_z_4_diagram_42

Finał 1765.4, dla ruchu C7->B7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

- [40] Hc7-Hb7 (1) ruch czarnym hetmanem
- [41] Ka4:Kb5 (2) pobicie białym królem czarnej wieży
- [42] Hb7-Ha6 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

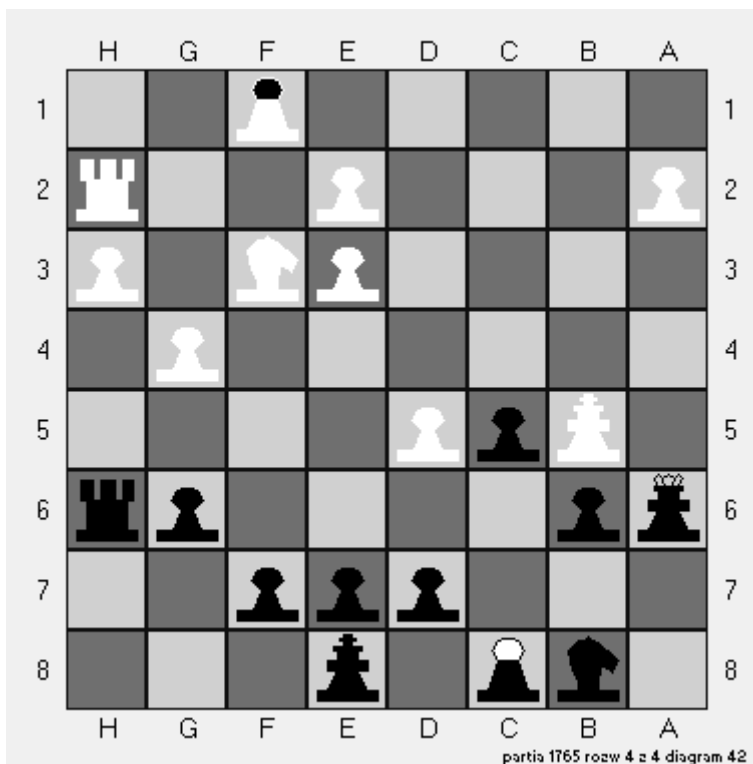


Diagram 9, partia_1765_rozw_4_z_4_diagram_42