

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

18.02.2022

7/2022



## 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 4 ruchy prowadzące do sukcesu	13
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	25
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	35
Zadanie 7. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	40
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	45
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	56
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	62
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	84
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	87
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	92
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	97
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	102
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 28. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	133
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 30. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	147
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	159
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	169
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	174
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	180
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	186
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	193
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	199
Zadanie 42. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	203
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 46. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	226
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232

Zadanie 48. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	237
Zadanie 49. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	244
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	253

## 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, 13, 19, 25, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 35, 40, 45, 51, 56

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 62, 67, 70, 73, 78

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 84, 87, 92, 97, 102

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 105, 110, 115, 118, 121

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 124, 128, 133, 143, 147

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 155, 159, 163, 166, 169

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 174, 180, 186, 190, 193

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 199, 203, 211, 216, 222

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 226, 232, 237, 244, 253

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 7286, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sc6,a2-a3,Sc6-Se5, długość partii 58 ruchów.

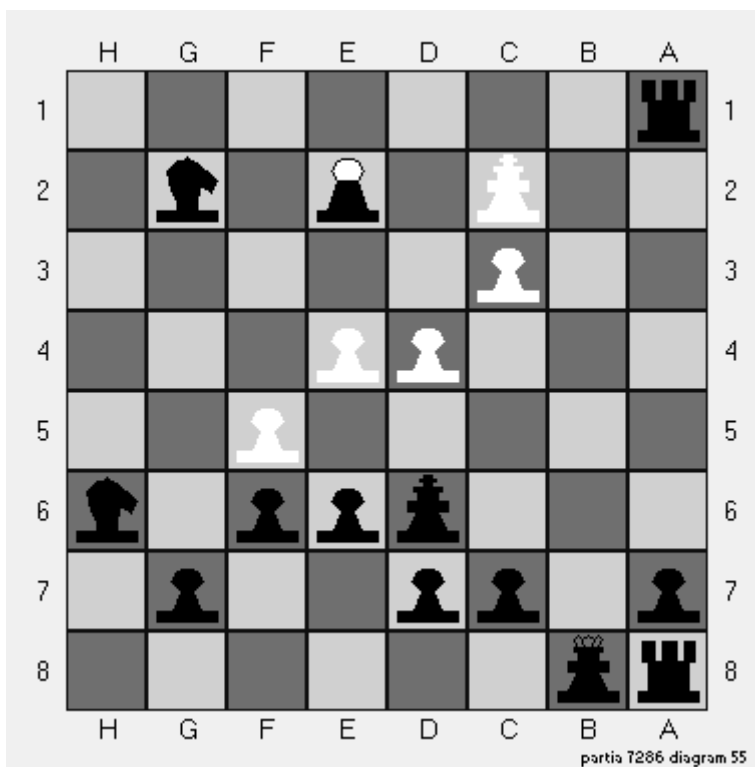


Diagram 1, partia\_7286\_diagram\_55

Oczekiwany 56 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 52 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 58 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 57 ruchu.

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

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:56

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G4	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H6->G8	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H6->F5	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:5,5/5)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	H6->F7	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	9	G7->G5	możliwy mat	(57:0,1/6) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	10	G7->G6	możliwy mat	(57:0,1/6) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	13	E2->F1	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E2 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	17	E2->C4	możliwy mat	(57:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E2 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	18	E2->B5	możliwy mat	(57:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E2 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	19	E2->A6	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E2 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	20	E6->F5	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:5,5/5)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6

				(!) (58:5,5/5)			na F5 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	21	E6->E5	możliwy mat	(57:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	22	D6->E7	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	23	D6->C6	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	24	C7->C5	możliwy mat	(57:0,1/6) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	25	C7->C6	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	32	B8->B1	możliwy mat	(!) (57:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->B1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B8 na B1
18	34	B8->B3	możliwy mat	(57:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (58:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B8 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	35	B8->B4	możliwy mat	(57:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B8 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
20	36	B8->B5	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B8 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	37	B8->B6	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B8 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	38	B8->B7	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B8 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	39	A1->H1	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na



				(!) (58:5,5/5)			H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	40	A1->G1	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	41	A1->F1	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	42	A1->E1	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	43	A1->D1	możliwy mat	(57:0,2/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (58:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	44	A1->C1	możliwy mat	(57:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (58:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
29	45	A1->B1	możliwy mat	(57:0,4/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	46	A1->A2	możliwy mat	(!) (57:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->A2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A2
31	47	A1->A3	możliwy mat	(57:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	48	A1->A4	możliwy mat	(57:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	49	A1->A5	możliwy mat	(57:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	50	A1->A6	możliwy mat	(57:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	51	A7->A5	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	52	A7->A6	możliwy mat	(57:0,1/5) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:5,5/5)			<p>           pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka         </p>
--	--	--	--	--	--	--	---

Spośród 52 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) B8->B1, 57:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) A1->A2, 57:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7286.1, dla ruchu B8->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 32)

[56] Hb8-Hb1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[57] Kc2-Kd2 (1) ruch białym królem

[58] Hb1-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

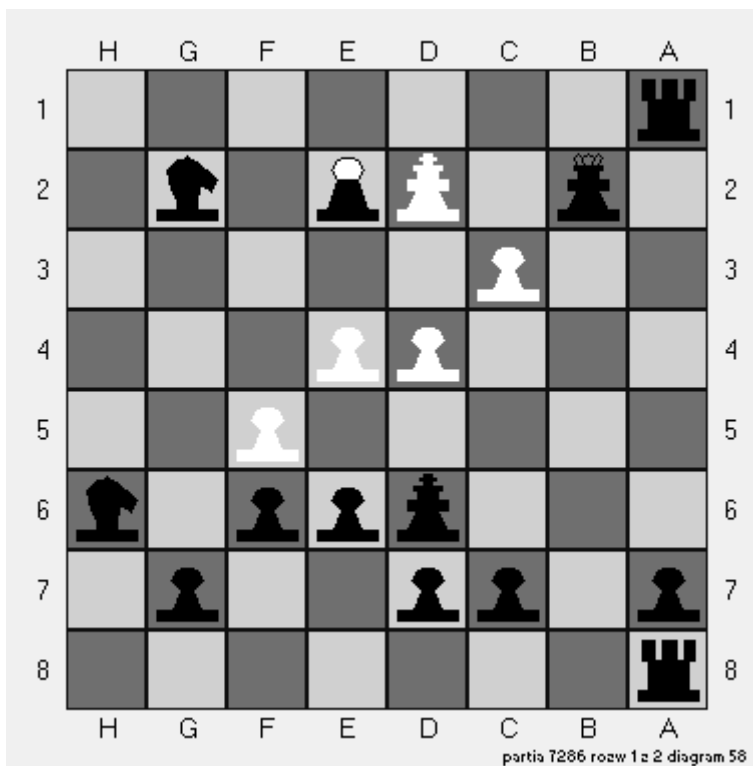


Diagram 2, partia\_7286\_rozw\_1\_z\_2\_diagram\_58

Finał 7286.2, dla ruchu A1->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 46)

[56] Wa1-Wa2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[57] Kc2-Kc1 (1) ruch białym królem

[58] Hb8-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

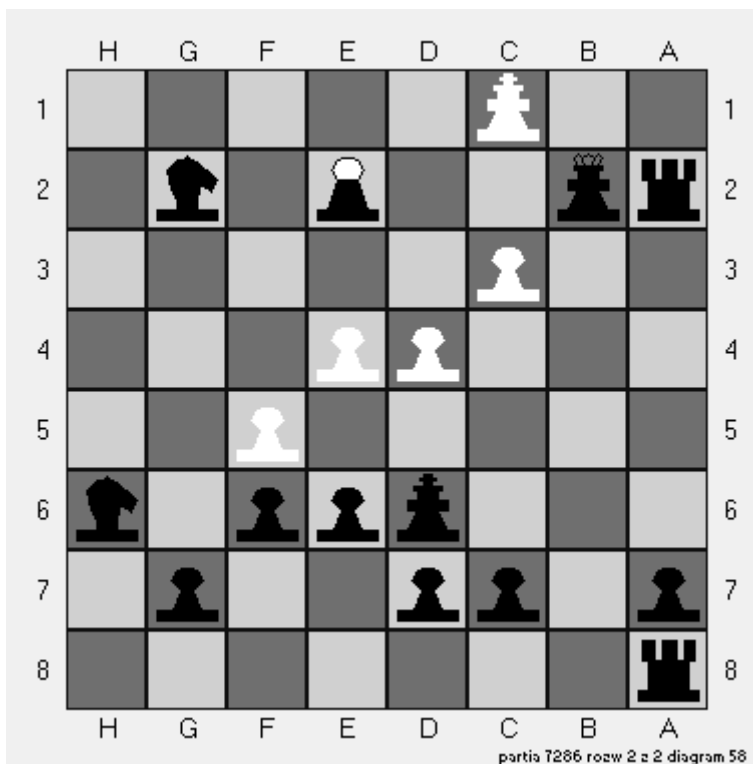


Diagram 3, partia\_7286\_rozw\_2\_z\_2\_diagram\_58

## Zadanie 2. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 7287, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sc6,a2-a3,Sc6-Sd4, długość partii 58 ruchów.

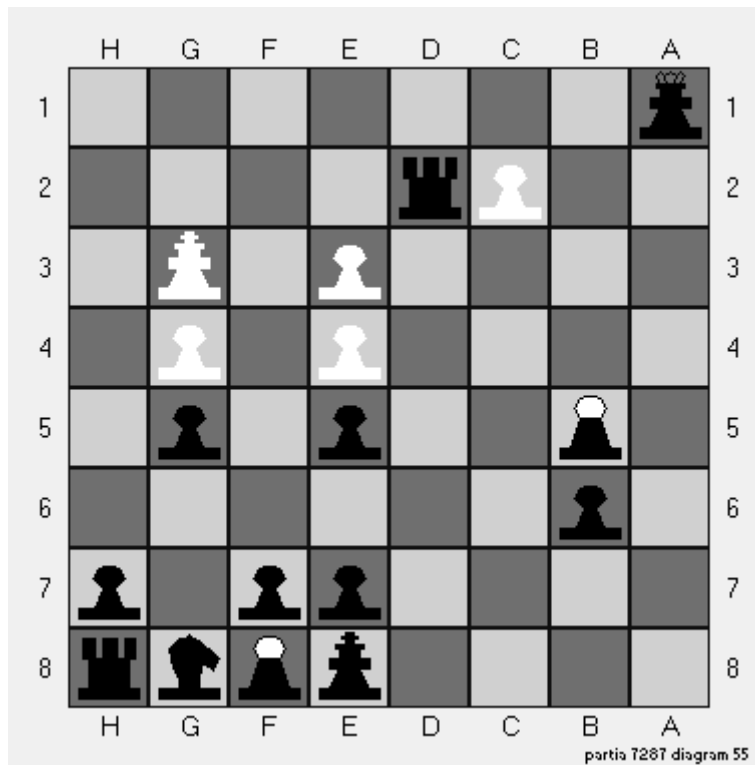


Diagram 4, partia\_7287\_diagram\_55

Oczekiwany 56 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 58 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 57 ruchu.

- 1) \_\_\_\_\_
- 2) \_\_\_\_\_
- 3) \_\_\_\_\_
- 4) \_\_\_\_\_

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:56

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	13	D2->G2	możliwy mat	(57:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D2 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
2	32	A1->H1	możliwy mat	(!) (57:2,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->H1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na H1
3	33	A1->G1	możliwy mat	(!) (57:2,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->G1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na G1
4	34	A1->F1	możliwy mat	(!) (57:2,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->F1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na F1
5	35	A1->E1	możliwy mat	(!) (57:2,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->E1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na E1
6	36	A1->D1	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na D1
7	37	A1->D4	możliwy mat	(57:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
8	39	A1->C3	możliwy mat	(57:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na C3
9	43	A1->A3	możliwy mat	(57:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na A3

Spośród 48 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) A1->H1, 57:2,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do remisu
- 2) A1->F1, 57:2,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do remisu
- 3) A1->G1, 57:2,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do remisu
- 4) A1->E1, 57:2,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do remisu

Finał 7287.1, dla ruchu A1->H1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 32)

[56] Ha1-Hh1 (1) ruch czarnym hetmanem

[57] c2- c3 (1) ruch białym pionkiem

[58] Hh1-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

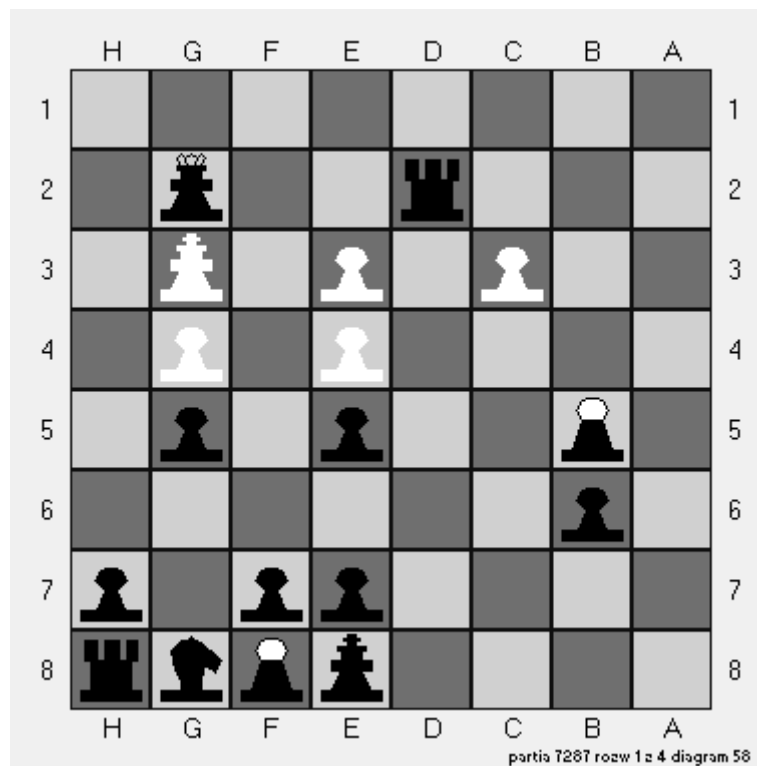


Diagram 5, partia\_7287\_rozw\_1\_z\_4\_diagram\_58

Finał 7287.2, dla ruchu A1->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 34)

[56] Ha1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem

[57] c2- c3 (1) ruch białym pionkiem

[58] Hf1-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

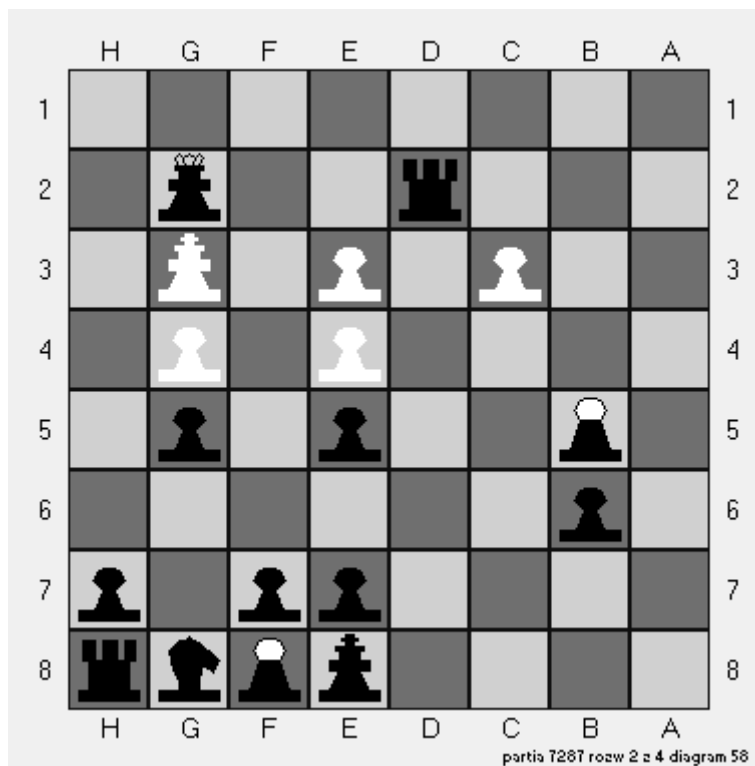


Diagram 6, partia\_7287\_rozw\_2\_z\_4\_diagram\_58



Finał 7287.3, dla ruchu A1->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 33)

[56] Ha1-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[57] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[58] Wd2-Wf2 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

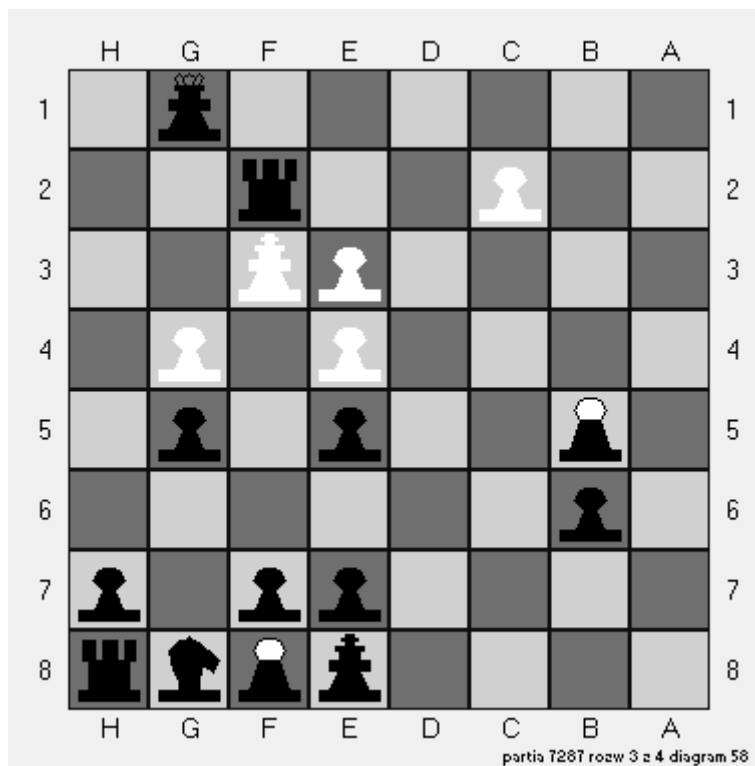


Diagram 7, partia\_7287\_rozw\_3\_z\_4\_diagram\_58

Finał 7287.4, dla ruchu A1->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

[56] Ha1-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[57] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[58] He1-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

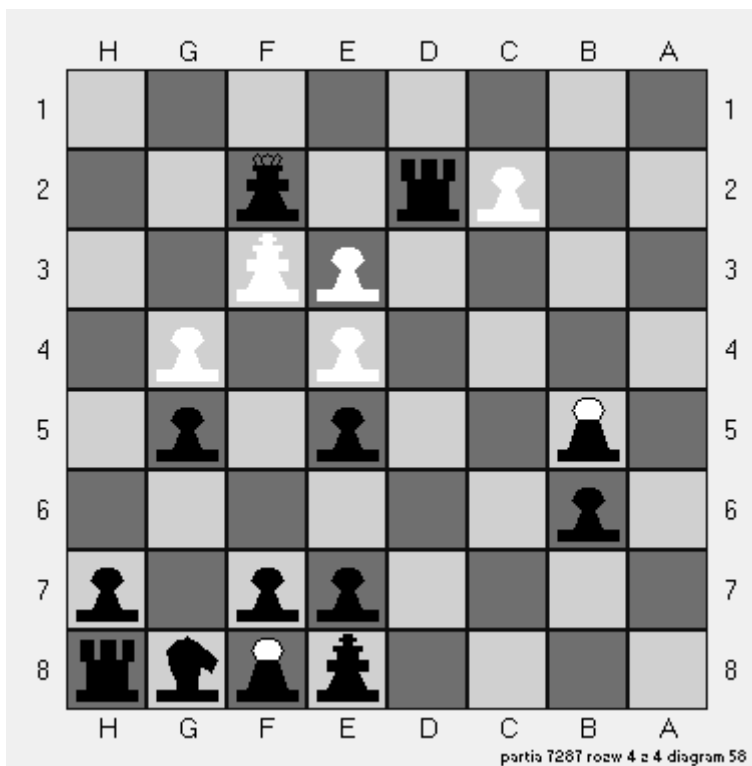


Diagram 8, partia\_7287\_rozw\_4\_z\_4\_diagram\_58