

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

26.02.2021

9/2021



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	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	21
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	24
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	45
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	50
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	56
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	59
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	75
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	86
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 22. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	103
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 24. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	112
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	120
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	125
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	131
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	139
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	143
Zadanie 31. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	147
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	154
Zadanie 33. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	161
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	173
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	178
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	183
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	198
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	215
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	228

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	231
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	236
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	242

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 zamotowania 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, 11, 21, 24, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 34, 39, 45, 50, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 56, 59, 63, 66, 70

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 75, 81, 86, 92, 95

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 98, 103, 108, 112, 120

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 125, 128, 131, 139, 143

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 147, 154, 161, 168, 173

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 178, 183, 190, 193, 198

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 203, 206, 209, 212, 215

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 223, 228, 231, 236, 242

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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 4703, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d5,b2-b4,Gc8:Gh3, długość partii 72 ruchy.

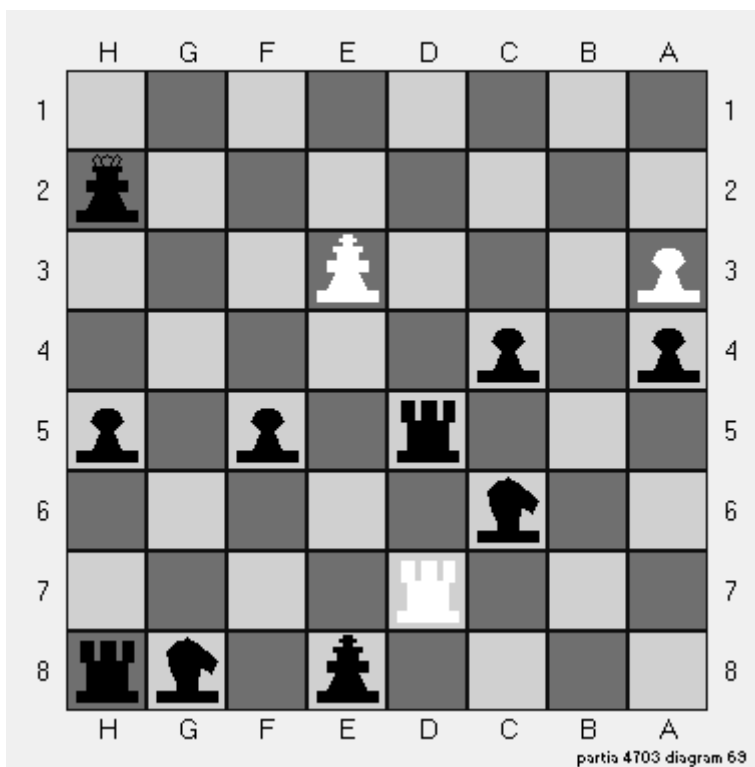


Diagram 1, partia_4703_diagram_69

Oczekiwany 70 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 72 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 71 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:70

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	18	H5->H4	możliwy mat	(71:0,6/11) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (72:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
2	19	H8->H6	możliwy mat	(71:0,6/11) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (72:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	20	H8->H7	możliwy mat	(71:0,6/11) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (72:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	21	G8->H6	możliwy mat	(71:0,6/11) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (72:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
5	22	G8->F6	możliwy mat	(71:0,6/11) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (72:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
6	23	G8->E7	możliwy mat	(71:0,3/8) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,1,1,0>, (!) (72:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
7	25	E8->F8	możliwy mat	(71:0,6/11) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (72:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
8	26	E8->D7	możliwy mat	(!) (71:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->D7 wygrasz	bijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7 zbija białą Wieżę
9	28	D5->D1	możliwy mat	(71:1,7/15) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (72:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D5 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
10	29	D5->D2	możliwy mat	(71:1,11/14) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (72:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D5 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
11	31	D5->D4	możliwy mat	(71:0,6/12) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (72:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnej Wieży
12	32	D5->D6	możliwy mat	(71:0,6/10) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (72:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D5 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
13	33	D5->D7	możliwy mat	(!) (71:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->D7 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji D5 na D7 zbita biała Wieża
14	35	D5->B5	możliwy mat	(71:0,5/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D5 na B5
15	38	C6->E5	możliwy mat	(71:5,7/10) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (72:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
16	39	C6->E7	możliwy mat	(71:0,3/8) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,1,1,0>, (!) (72:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
17	41	C6->D8	możliwy mat	(71:0,6/11) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,1,1,0>, (!) (72:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
18	42	C6->B4	możliwy mat	(71:0,6/12) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,1,1,0>, (!) (72:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
19	43	C6->B8	możliwy mat	(71:0,6/11) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (72:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
20	44	C6->A5	możliwy mat	(71:0,6/11) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (72:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
21	45	C6->A7	możliwy mat	(71:0,6/11) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (72:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia

Spośród 45 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E8->D7, 71:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 2) D5->D7, 71:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu

Finał 4703.1, dla ruchu E8->D7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[70] Ke8:Kd7 (2) pobicie czarnym królem białej wieży

[71] Ke3-Kf3 (1) ruch białym królem

[72] Wd5-Wd3 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

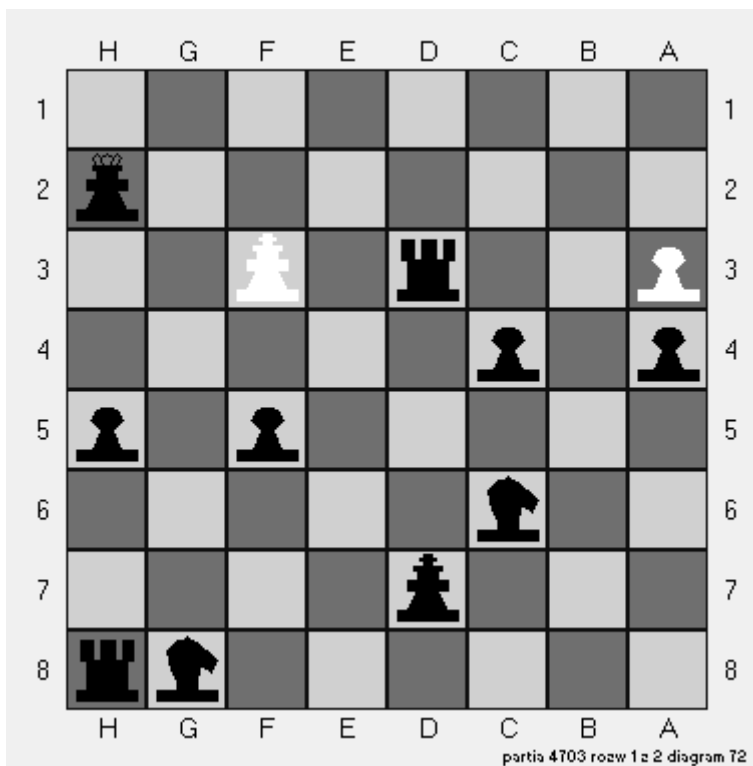


Diagram 2, partia_4703_rozw_1_z_2_diagram_72

Finał 4703.2, dla ruchu D5->D7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 33)

[70] Wd5:Wd7 (2) pobicie czarną wieżą białej wieży

[71] Ke3-Kf3 (1) ruch białym królem

[72] Wd7-Wd3 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

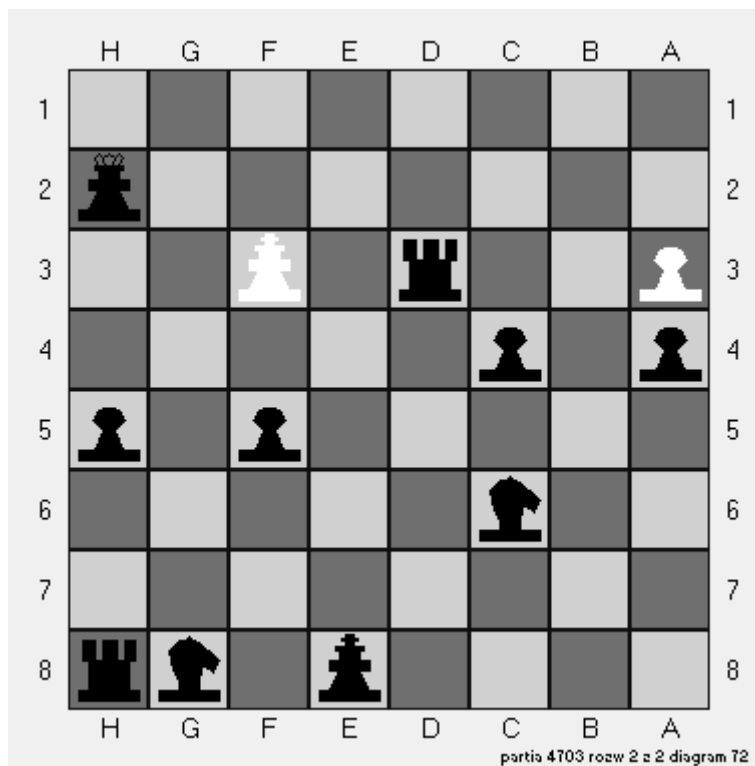


Diagram 3, partia_4703_rozw_2_z_2_diagram_72

Zadanie 2. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 4704, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d5,b2-b4,Gc8-Gg4, długość partii 62 ruchy.

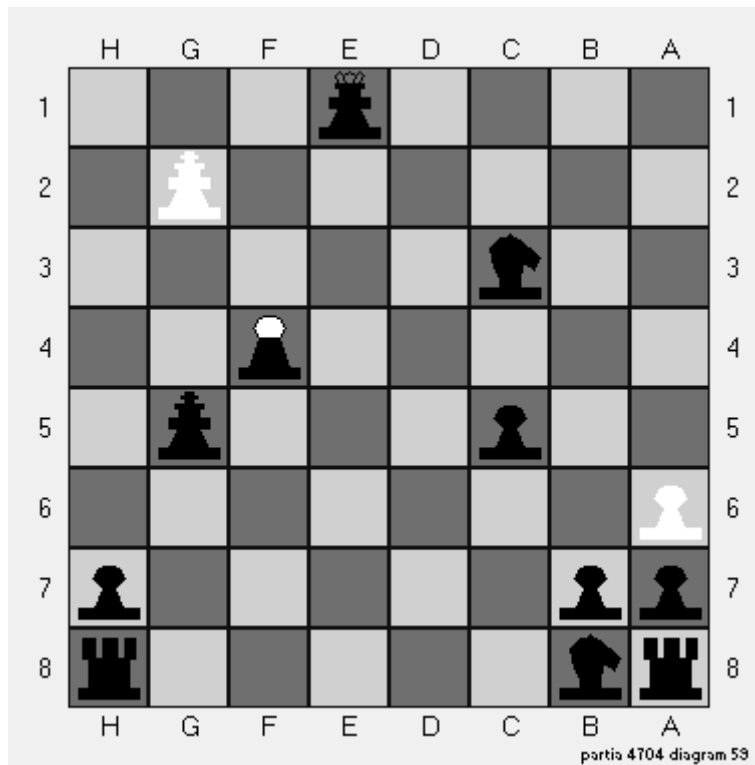


Diagram 4, partia_4704_diagram_59

Oczekiwany 60 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 55 różnych ruchów.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 62 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 61 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:60

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	(61:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->G8	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	H8->F8	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	H8->E8	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	H8->D8	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	H8->C8	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	G5->H4	możliwy mat	(61:0,1/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	G5->H5	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	G5->H6	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	12	G5->G6	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	13	G5->F5	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			Królem z pozycji G5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	14	G5->F6	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	15	F4->H2	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	16	F4->G3	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	17	F4->E3	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	18	F4->E5	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	20	F4->D6	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	22	F4->C7	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	24	E1->H4	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	25	E1->G1	możliwy mat	(61:2,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	26	E1->G3	możliwy mat	(61:2,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)	możliwy mat w 2 ruchu lub (!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: E1->G3 conajmniej remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na G3
23	28	E1->F2	możliwy mat	(61:2,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na F2, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
24	29	E1->E2	możliwy mat	(61:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E2
25	31	E1->E4	możliwy mat	(61:1,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E4
26	32	E1->E5	możliwy mat	(61:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	33	E1->E6	możliwy mat	(61:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	34	E1->E7	możliwy mat	(61:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	35	E1->E8	możliwy mat	(61:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	36	E1->D1	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	37	E1->D2	możliwy mat	(61:2,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na D2
32	38	E1->C1	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	39	E1->B1	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	40	E1->A1	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	41	C3->E2	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C3 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	42	C3->E4	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C3 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

37	43	C3->D1	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C3 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	44	C3->D5	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C3 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
39	45	C3->B1	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C3 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
40	46	C3->B5	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C3 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
41	47	C3->A2	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C3 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
42	48	C3->A4	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C3 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
43	49	C5->C4	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
44	50	B7->B5	możliwy mat	(!) (61:2,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B7->B5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5
45	51	B7->B6	możliwy mat	(!) (61:2,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B7->B6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
46	52	B7->A6	możliwy mat	(!) (61:2,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B7->A6 wygrywasz	bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na A6 zбиты biały pionek
47	53	B8->D7	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
48	54	B8->C6	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
49	55	B8->A6	możliwy mat	(!) (61:2,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->A6 wygrywasz	bijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6 zбиты biały pionek

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

- 1) B7->B5, 61:2,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do remisu
- 2) B7->B6, 61:2,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do remisu
- 3) B7->A6, 61:2,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do remisu

4) B8->A6, 61:2,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do remisu

Finał 4704.1, dla ruchu B7->B5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 50)

[60] b7- b5 (1) ruch czarnym pionkiem

[61] Kg2-Kf3 (1) ruch białym królem

[62] He1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

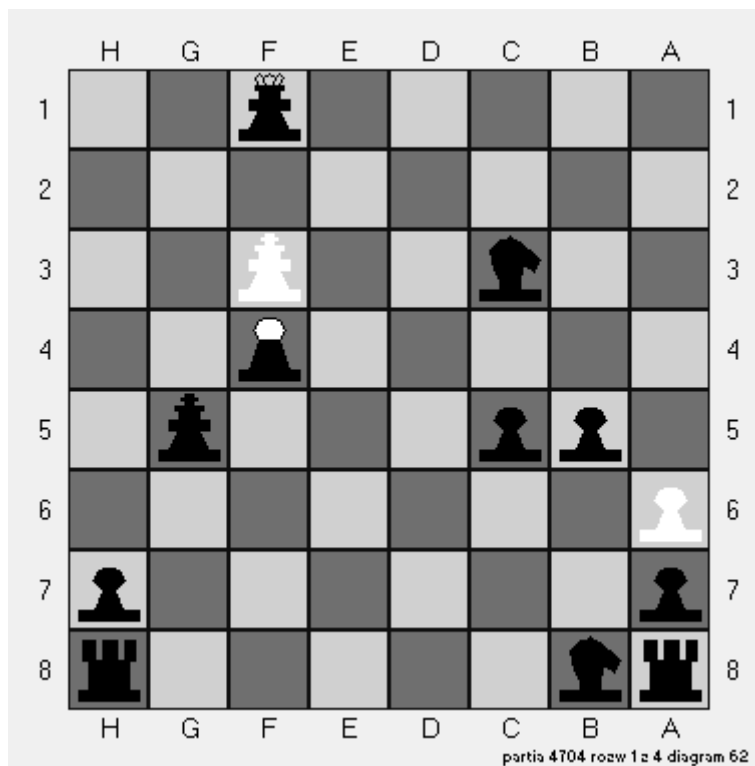


Diagram 5, partia_4704_rozw_1_z_4_diagram_62

Finał 4704.2, dla ruchu B7->B6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 51)

[60] b7- b6 (1) ruch czarnym pionkiem

[61] Kg2-Kf3 (1) ruch białym królem

[62] He1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

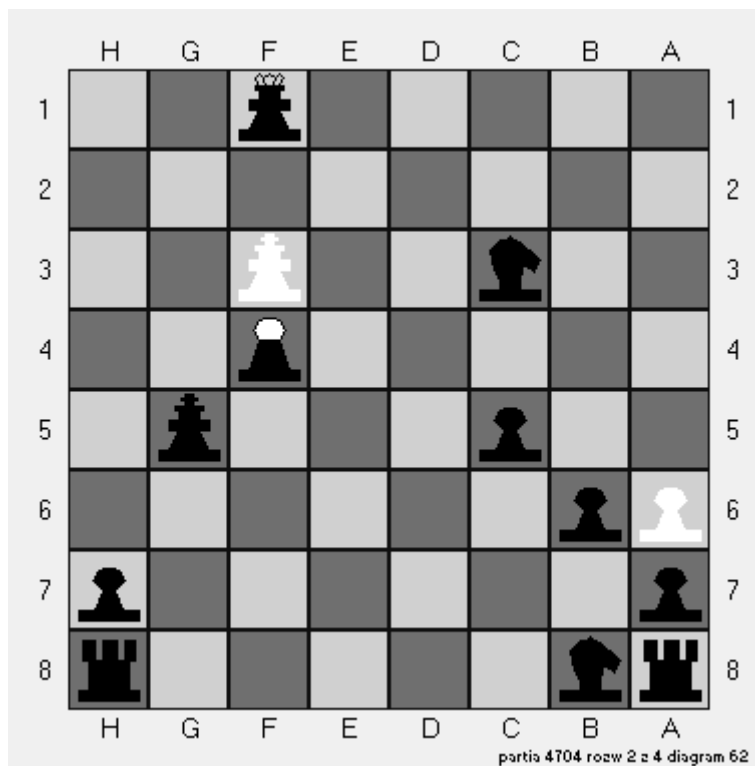


Diagram 6, partia_4704_rozw_2_z_4_diagram_62

Finał 4704.3, dla ruchu B7->A6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 52)

[60] b7: a6 (2) pobicie czarnym pionkiem białego pionka

[61] Kg2-Kf3 (1) ruch białym królem

[62] He1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

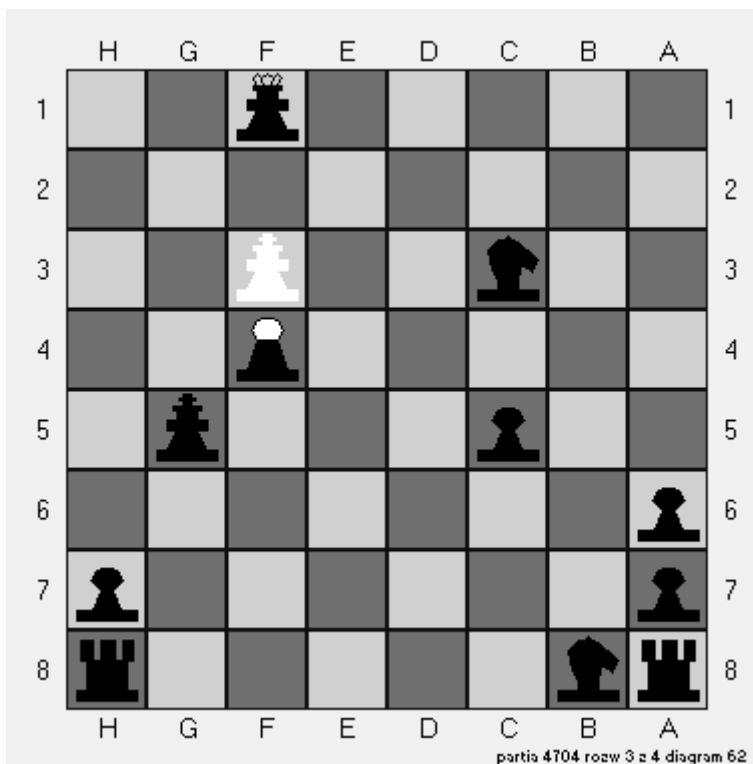


Diagram 7, partia_4704_rozw_3_z_4_diagram_62

Finał 4704.4, dla ruchu B8->A6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 55)

[60] Sb8:Sa6 (2) pobicie czarnym koniem białego pionka

[61] Kg2-Kf3 (1) ruch białym królem

[62] He1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

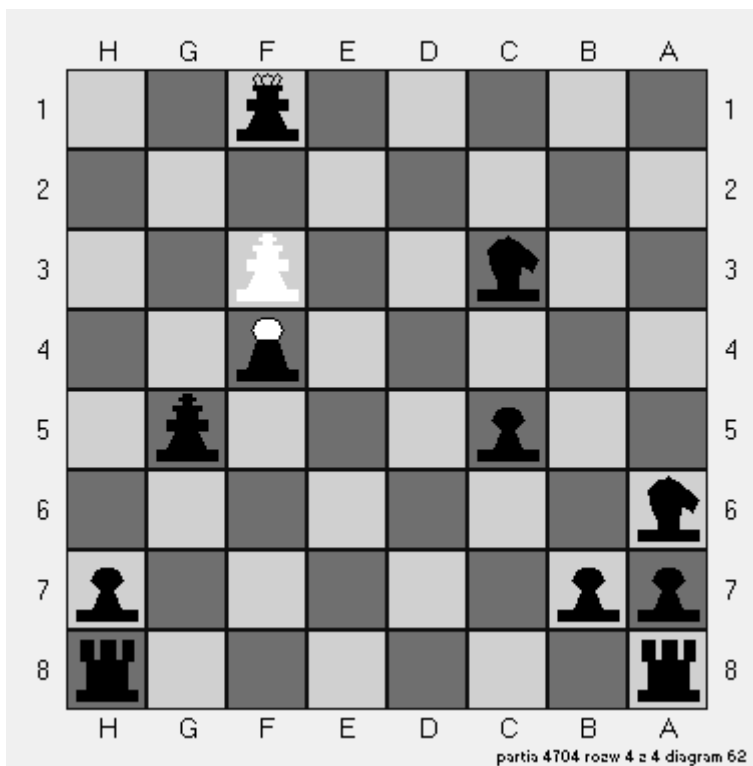


Diagram 8, partia_4704_rozw_4_z_4_diagram_62