

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

22.04.2022

16/2022



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 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	20
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	23
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	26
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	30
Zadanie 7. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	33
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	42
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	47
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	50
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	53
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	58
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	63
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	69
Zadanie 15. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	74
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	83
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	86
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	90
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	93
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	98
Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	103
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	108
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	113
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	116
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	119
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	123
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	126
Zadanie 28. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	129
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	138
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	142
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	147
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	154
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	157
Zadanie 34. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	160
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	171
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	175
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	180
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	186
Zadanie 39. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	191
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	196
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	201
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	205
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	208
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	214
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	217
Zadanie 46. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	222
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	229

Zadanie 48. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	232
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	237
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	240

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, 12, 20, 23, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 33, 42, 47, 50

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 53, 58, 63, 69, 74

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 83, 86, 90, 93, 98

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 103, 108, 113, 116, 119

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 123, 126, 129, 138, 142

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 147, 154, 157, 160, 171

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 175, 180, 186, 191, 196

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 201, 205, 208, 214, 217

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 222, 229, 232, 237, 240

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 7743, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a5,Sg1-Sf3,g7-g6, długość partii 50 ruchów.

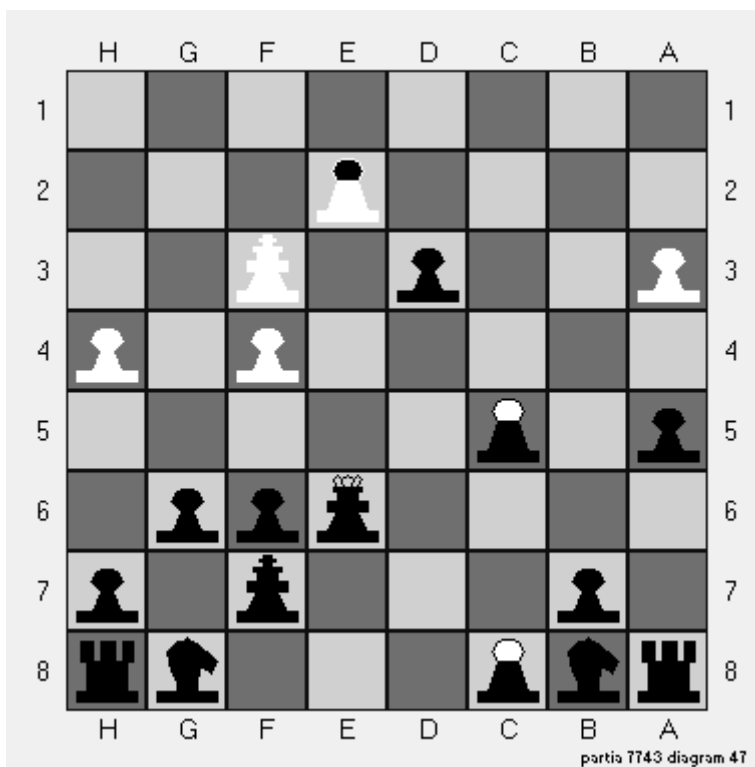


Diagram 1, partia_7743_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:48

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	(49:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	G6->G5	możliwy mat	(49:0,3/10) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G8->H6	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G8->E7	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	7	F7->G7	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	8	F7->F8	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	9	F7->E7	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	10	F7->E8	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	13	E6->F5	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	14	E6->E2	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: E6->E2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na E2 zбиты biały Goniec

12	15	E6->E3	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: E6->E3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na E3
13	22	E6->D7	możliwy mat	(49:0,2/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	29	D3->E2	możliwy mat	(49:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:5,5/5)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D3 na E2 zбиты biały Goniec
15	30	D3->D2	możliwy mat	(49:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D3 na D2
16	31	C5->G1	możliwy mat	(49:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	34	C5->E3	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	36	C5->D4	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	37	C5->D6	możliwy mat	(49:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	39	C5->B6	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	41	C5->A7	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	42	C8->D7	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	43	B7->B5	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
24	44	B7->B6	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	46	B8->C6	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	47	B8->A6	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	48	A5->A4	możliwy mat	(49:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	49	A8->A6	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	50	A8->A7	możliwy mat	(49:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 50 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E6->E2, 49:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) E6->E3, 49:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7743.1, dla ruchu E6->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[48] He6:He2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[49] Kf3-Kg3 (1) ruch białym królem

[50] He2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

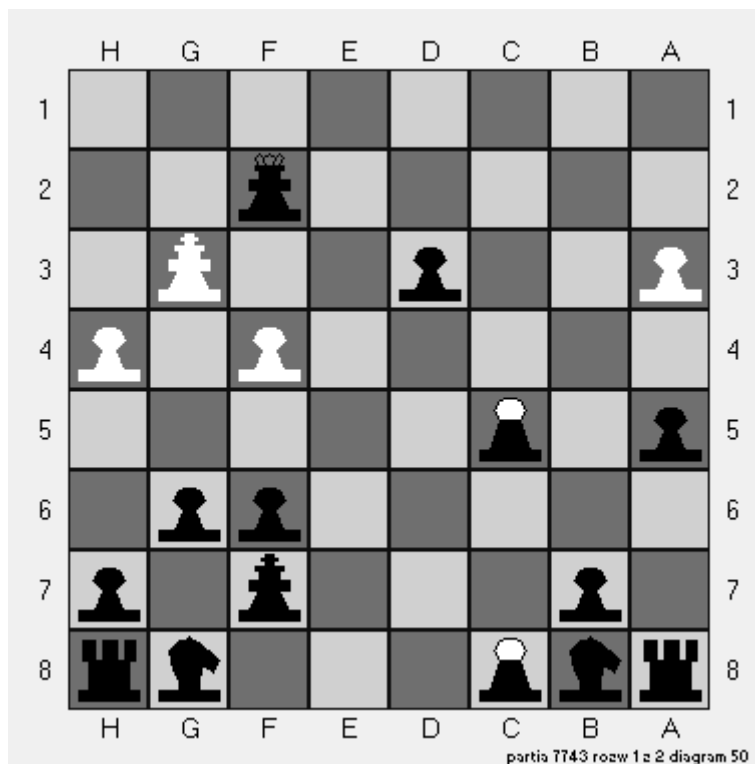


Diagram 2, partia_7743_rozw_1_z_2_diagram_50

Finał 7743.2, dla ruchu E6->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[48] He6-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[49] Kf3-Kg2 (1) ruch białym królem

[50] He3-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

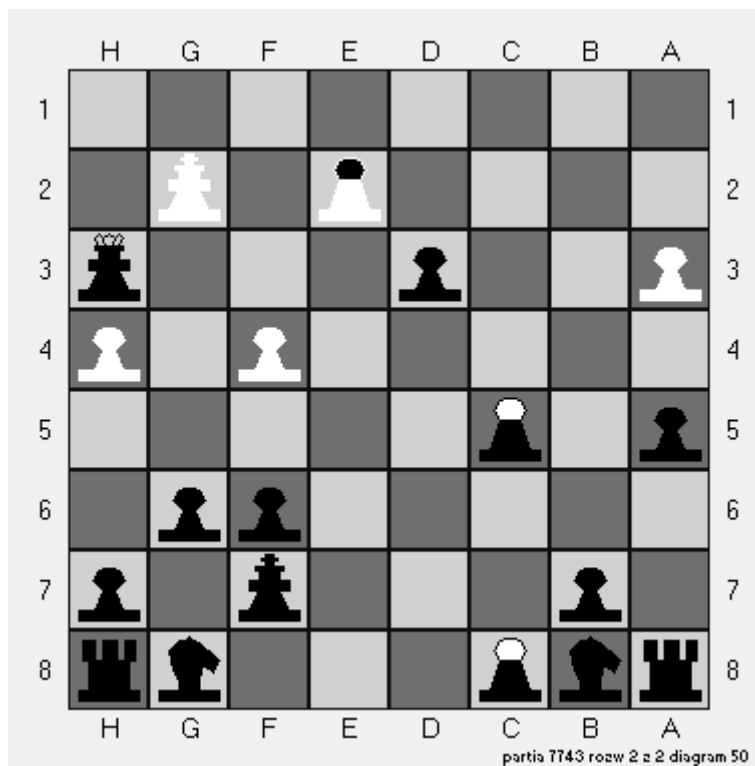


Diagram 3, partia_7743_rozw_2_z_2_diagram_50

Zadanie 2. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 7744, poziomy gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a5,Sg1-Sf3,Sg8-Sh6, długość partii 46 ruchów.

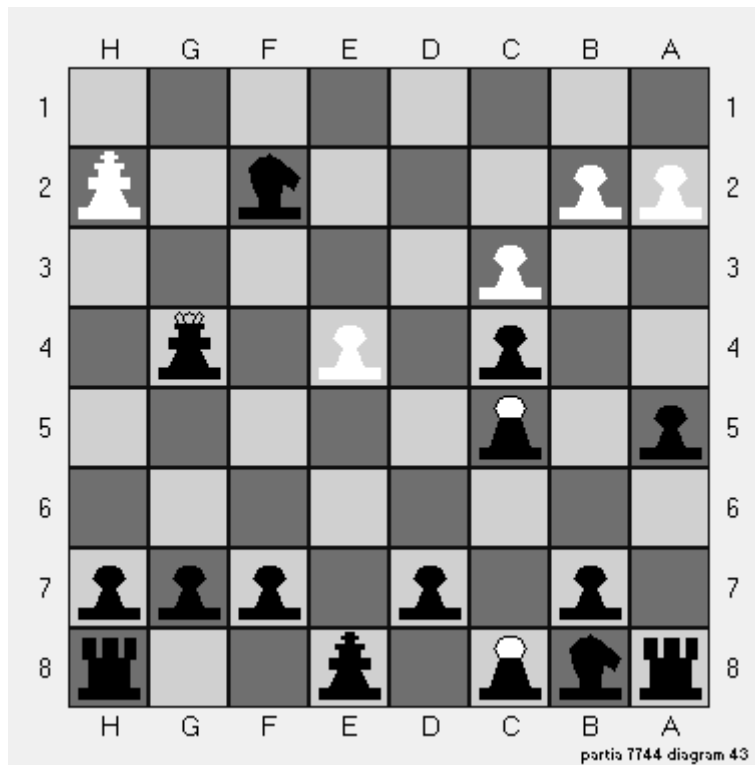


Diagram 4, partia_7744_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

Zaproponuj pięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	5	G4->H3	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->H3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H3
2	6	G4->H4	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H4
3	7	G4->H5	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H5
4	13	G4->F3	możliwy mat	(!) (45:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->F3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na F3
5	17	G4->E4	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na E4 zбитy biały pionek
6	22	F2->H1	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	23	F2->H3	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na H3
8	24	F2->E4	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na E4 zбитy biały pionek
9	25	F2->D1	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na D1
10	26	F2->D3	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na D3
11	27	F7->F5	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	33	D7->D5	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	36	C5->E3	możliwy mat	(!) (45:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C5->E3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E3
14	38	C5->D4	możliwy mat	(45:0,5/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na

				(!) (46:6,6/6)			D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
15	39	C5->D6	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C5->D6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D6
16	49	A8->A6	możliwy mat	(!) (45:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A6 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6

Spośród 50 ruchów, pięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) C5->E3, 45:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) A8->A6, 45:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) C5->D6, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 4) G4->H3, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 5) G4->F3, 45:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7744.1, dla ruchu C5->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[44] Gc5-Ge3 (1) ruch czarnym gońcem

[45] e4- e5 (1) ruch białym pionkiem

[46] Ge3-Gf4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

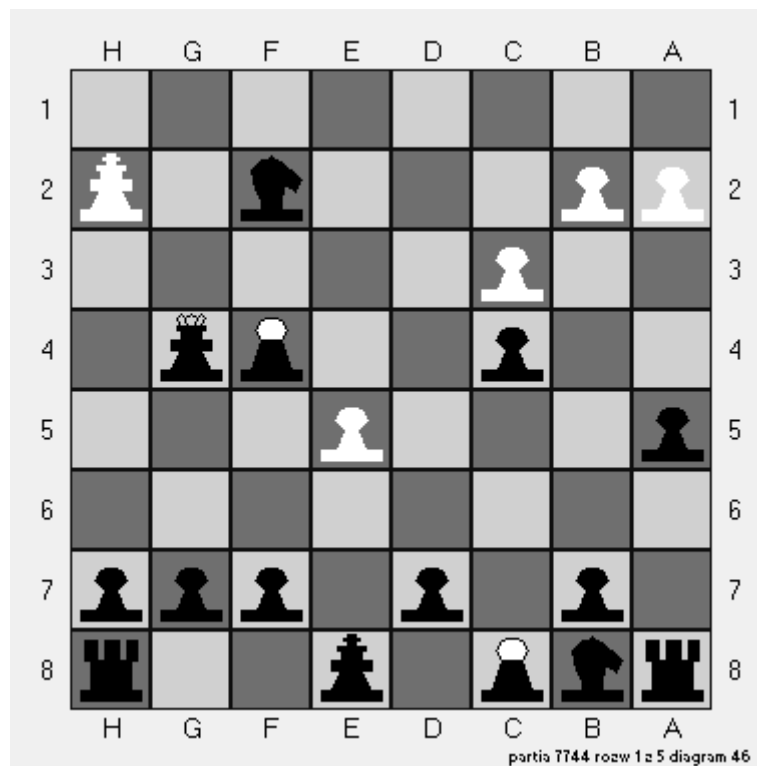


Diagram 5, partia_7744_rozw_1_z_5_diagram_46

Finał 7744.2, dla ruchu A8->A6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 49)

[44] Wa8-Wa6 (1) ruch czarną wieżą

[45] e4- e5 (1) ruch białym pionkiem

[46] Wa6-Wh6 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

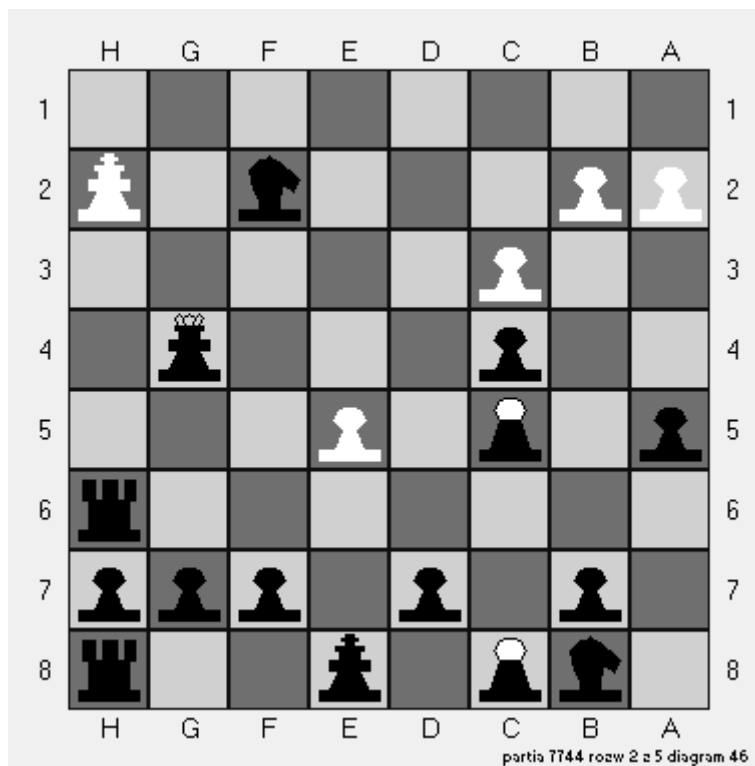


Diagram 6, partia_7744_rozw_2_z_5_diagram_46

Finał 7744.3, dla ruchu C5->D6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 39)

[44] Gc5-Gd6 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] e4- e5 (1) ruch białym pionkiem

[46] Gd6:Ge5 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest mat/

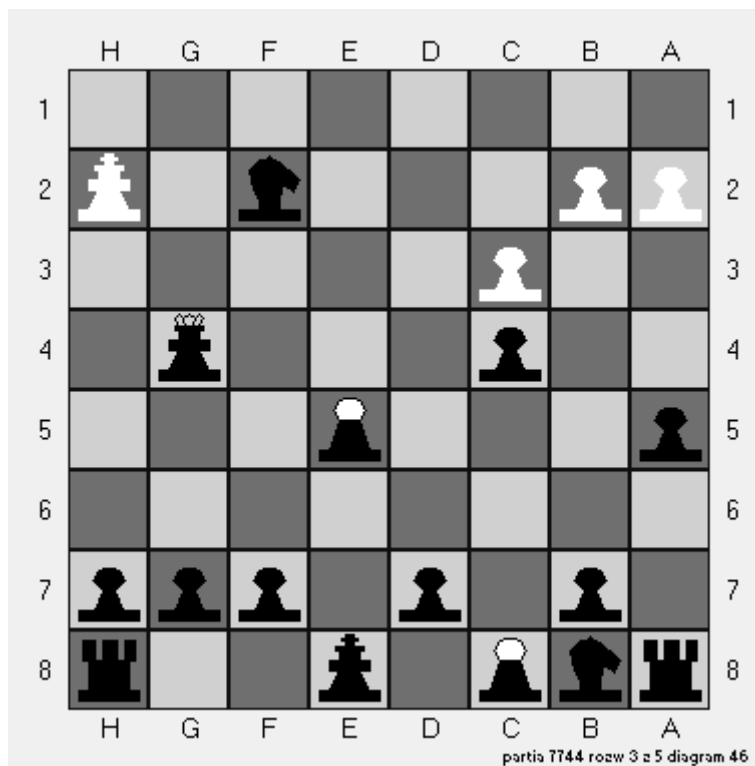


Diagram 7, partia_7744_rozw_3_z_5_diagram_46

Finał 7744.4, dla ruchu G4->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[44] Hg4-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kh2-Kg1 (1) ruch białym królem

[46] Sf2-Sd3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

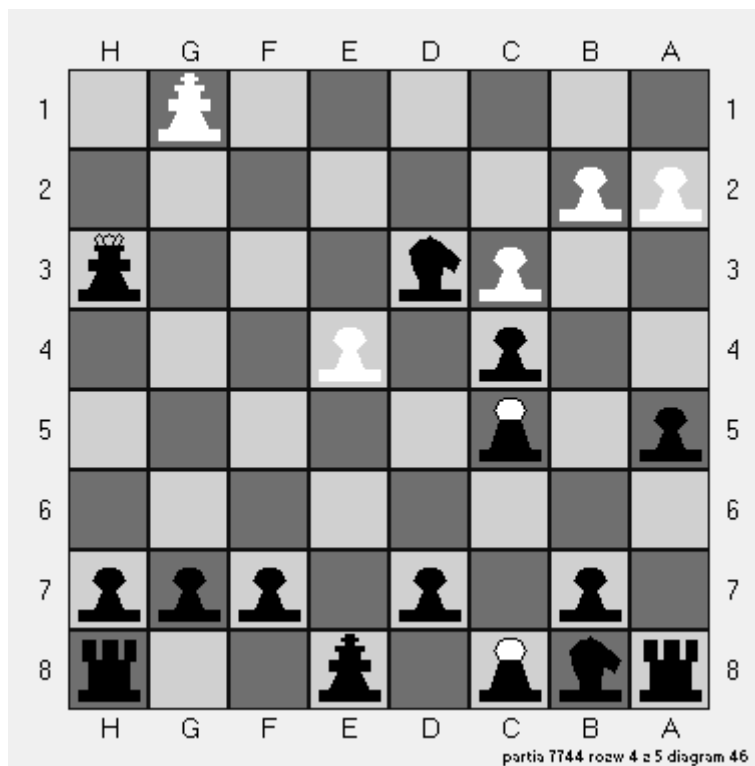


Diagram 8, partia_7744_rozw_4_z_5_diagram_46

Finał 7744.5, dla ruchu G4->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[44] Hg4-Hf3 (1) ruch czarnym hetmanem

[45] e4- e5 (1) ruch białym pionkiem

[46] Sf2-Sg4 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

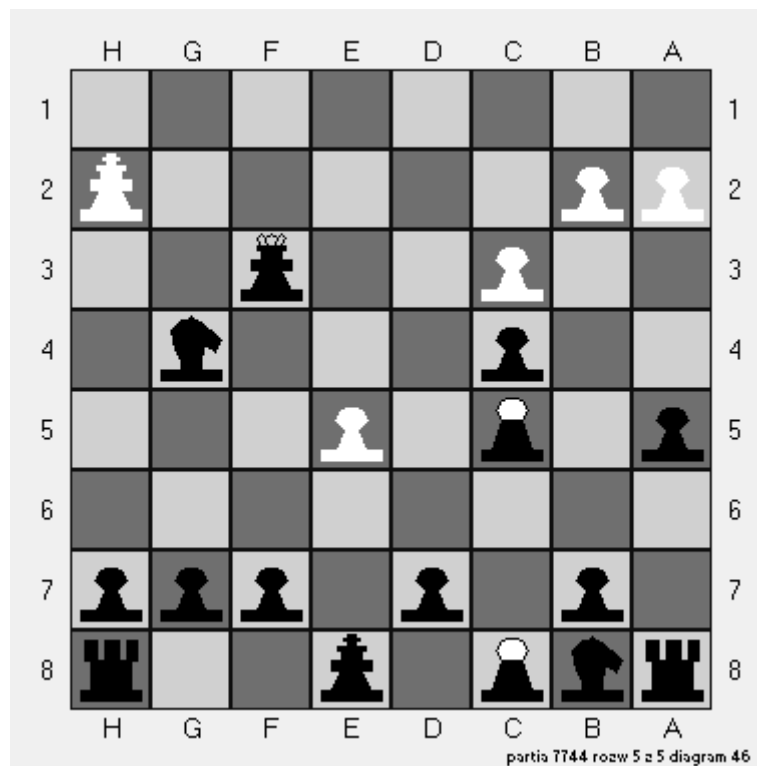


Diagram 9, partia_7744_rozw_5_z_5_diagram_46