

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

2.04.2021

14/2021



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 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	15
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	18
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	23
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	28
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	32
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	37
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	40
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	45
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	50
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	56
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	62
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	66
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	69
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	72
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	75
Zadanie 18. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu.....	81
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	93
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	98
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	104
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	107
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	110
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	115
Zadanie 25. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	119
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	125
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	131
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	137
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	140
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	143
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	148
Zadanie 32. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu.....	152
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	165
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	171
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	176
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	179
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	182
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	186
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	189
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	193
Zadanie 41. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	198
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	204
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	207
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	212
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	218
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	226
Zadanie 47. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	231

Zadanie 48. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	237
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 5 ruchów prowadzących do remisu.....	242
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	248

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, 9, 15, 18, 23

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 28, 32, 37, 40, 45

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 50, 56, 62, 66, 69

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 72, 75, 81, 93, 98

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 104, 107, 110, 115, 119

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 125, 131, 137, 140, 143

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 148, 152, 165, 171, 176

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 179, 182, 186, 189, 193

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 198, 204, 207, 212, 218

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 226, 231, 237, 242, 248

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 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 4962, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,e2-e3,g7-g6, długość partii 48 ruchów.

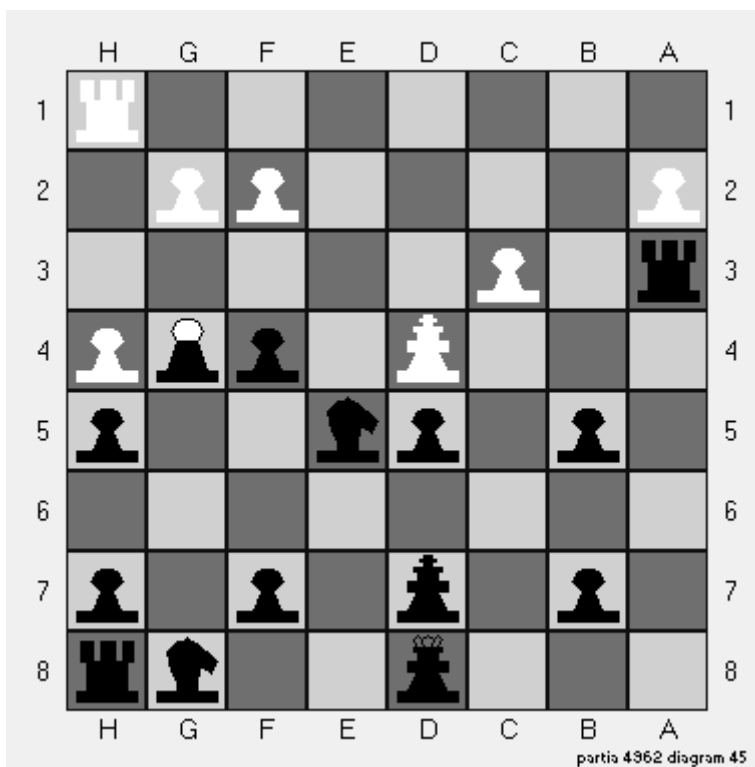


Diagram 1, partia_4962_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:46

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	3	G4->F3	możliwy mat	(47:0,1/15) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (48:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
2	6	G4->E6	możliwy mat	(47:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (48:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	19	D7->E6	możliwy mat	(47:0,11/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E6
4	22	D7->D6	możliwy mat	(!) (47:0,12/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->D6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D6
5	23	D7->C6	możliwy mat	(47:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	30	D8->E7	możliwy mat	(47:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	32	D8->C7	możliwy mat	(47:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D7->D6, 47:0,12/12 dwanaście na dwanaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4962.1, dla ruchu D7->D6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[46] Kd7-Kd6 (1) ruch czarnym królem

[47] Wh1-We1 (1) ruch białą wieżą

[48] Hd8-Hb6 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

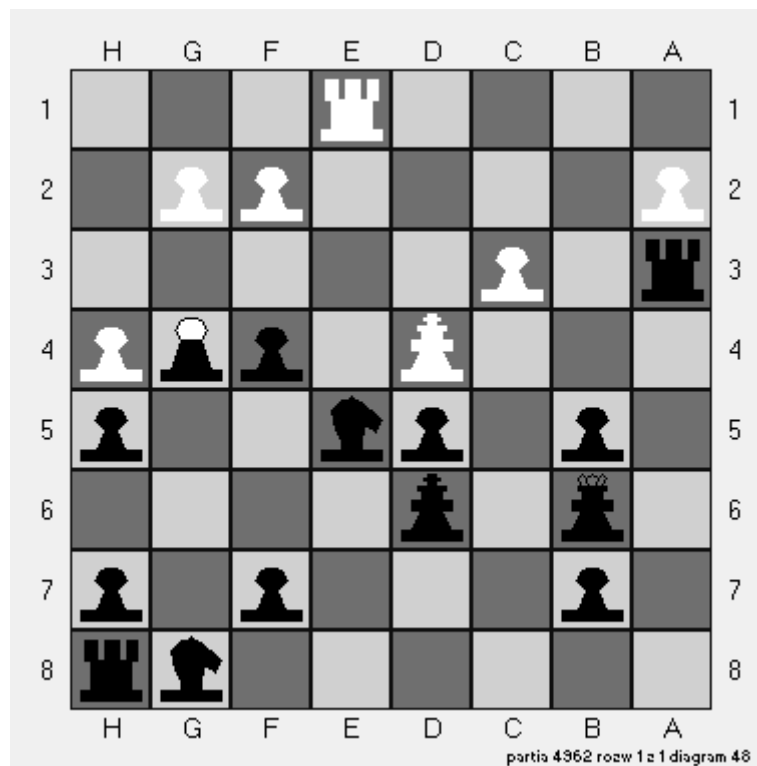


Diagram 2, partia_4962_rozw_1_z_1_diagram_48

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 4963, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,e2-e3,Sg8-Sh6, długość partii 36 ruchów.

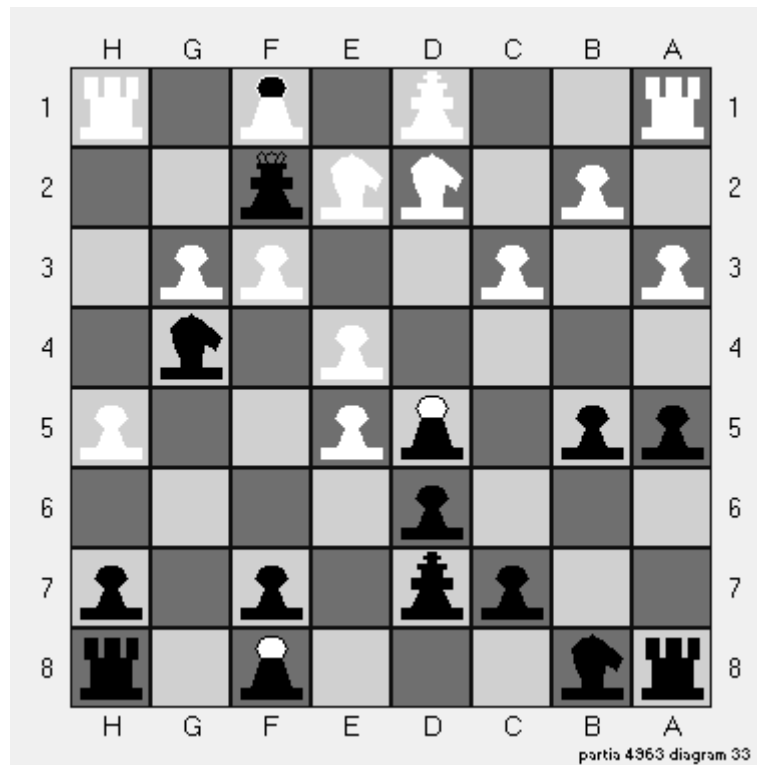


Diagram 3, partia_4963_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:34

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H6	możliwy mat	(35:0,2/27) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	2	H8->G8	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
3	6	G4->E3	możliwy mat	(!) (35:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->E3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E3
4	11	F2->G3	możliwy mat	(35:0,1/29) w 2 ruchu [1,1,1,0,1](?) <1,1,1,0,1>, (!) (36:29,29/29)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na G3 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	21	F7->F5	możliwy mat	(35:0,2/30) w 2 ruchu [3,1,1,0,0](?) <3,1,1,0,0>, (!) (36:30,30/30)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	22	F7->F6	możliwy mat	(35:0,2/29) w 2 ruchu [2,1,1,0,0](?) <2,1,1,0,0>, (!) (36:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
7	23	F8->H6	możliwy mat	(35:0,6/27) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	24	F8->G7	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	25	F8->E7	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:28,28/28)			Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
10	26	D5->E4	możliwy mat	(35:0,3/28) w 2 ruchu [1,2,1,0,0](?) <1,2,1,0,0>, (!) (36:28,28/28)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
11	27	D5->E6	możliwy mat	(35:0,2/26) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (36:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
12	28	D5->C4	możliwy mat	(35:0,2/26) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
13	29	D5->C6	możliwy mat	(35:0,2/27) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (36:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
14	30	D5->B3	możliwy mat	(35:0,1/2) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
15	31	D5->B7	możliwy mat	(35:0,2/27) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (36:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	32	D5->A2	możliwy mat	(35:0,2/27) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	33	D6->E5	możliwy mat	(35:0,2/26) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (36:26,26/26)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na E5 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
18	34	D7->E6	możliwy mat	(35:0,2/27) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka

19	35	D7->E7	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
20	36	D7->E8	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
21	37	D7->D8	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	38	D7->C6	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	39	D7->C8	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	40	C7->C5	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
25	41	C7->C6	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
26	42	B5->B4	możliwy mat	(35:0,2/29) w 2 ruchu [3,1,1,0,0](?) <3,1,1,0,0>, (!) (36:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
27	43	B8->C6	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
28	44	B8->A6	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na

				(!) (36:28,28/28)			A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
29	45	A5->A4	możliwy mat	(35:0,2/27) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
30	46	A8->A6	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
31	47	A8->A7	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G4->E3, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4963.1, dla ruchu G4->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[34] Sg4-Se3 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Kd1-Kc1 (1) ruch białym królem

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

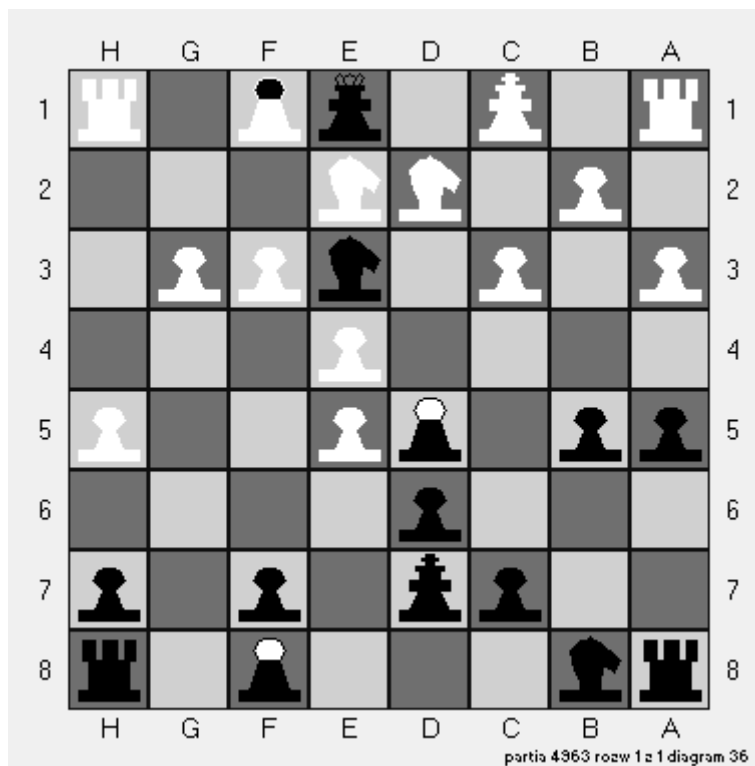


Diagram 4, partia_4963_rozw_1_z_1_diagram_36