

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

10.09.2021

37/2021



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	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	21
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	55
Zadanie 12. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	59
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	68
Zadanie 14. Znajdź 21 ruchów prowadzących do sukcesu	71
Zadanie 15. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	96
Zadanie 16. Znajdź 14 ruchów prowadzących do sukcesu	101
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	125
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	143
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	152
Zadanie 25. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	157
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	164
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	169
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	173
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	195
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	200
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	217
Zadanie 39. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	222
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	230
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	233
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	238
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	248
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	251
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	254
Zadanie 47. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	257

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	263
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	268
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	274

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, 11, 16, 21, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 36, 41, 46, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 55, 59, 68, 71, 96

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 101, 119, 122, 125, 131

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 137, 143, 149, 152, 157

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 164, 169, 173, 179, 184

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 187, 190, 195, 200, 206

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 209, 214, 217, 222, 230

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 233, 238, 243, 248, 251

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 254, 257, 263, 268, 274

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 6123, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b5,h3-h4,h7-h6, długość partii 40 ruchów.

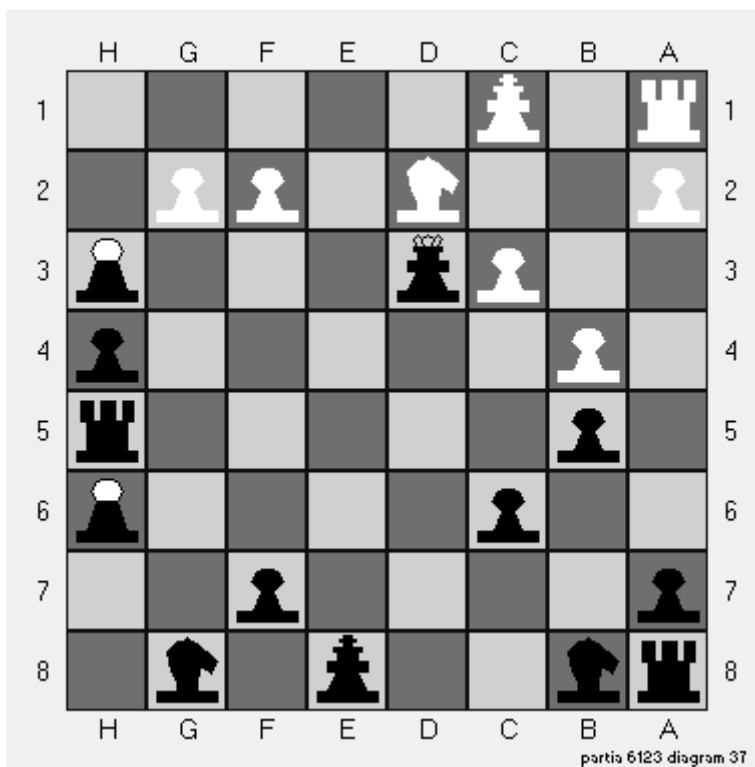


Diagram 1, partia_6123_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:38

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H3->G2	możliwy mat	(39:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:8,8/8)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na G2 zbity biały pionek
2	2	H3->G4	możliwy mat	(39:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na G4
3	3	H3->F5	możliwy mat	(39:0,9/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na F5
4	4	H3->E6	możliwy mat	(39:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na E6
5	5	H3->D7	możliwy mat	(39:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na D7
6	6	H3->C8	możliwy mat	(39:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na C8
7	8	H5->F5	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
8	9	H5->E5	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
9	10	H5->D5	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	11	H5->C5	możliwy mat	(39:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
11	12	H6->G5	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
12	14	H6->F4	możliwy mat	(39:0,2/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
13	16	H6->E3	możliwy mat	(39:0,2/12) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na E3, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
14	18	G8->F6	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
15	19	G8->E7	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
16	20	F7->F5	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	21	F7->F6	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
18	22	E8->F8	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
19	23	E8->E7	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	24	E8->D7	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
21	25	E8->D8	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
22	32	D3->E2	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
23	33	D3->E3	możliwy mat	(39:0,2/14) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (40:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
24	35	D3->D2	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D3->D2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D2 zбиты biały Koń
25	36	D3->D4	możliwy mat	(39:0,2/14) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (40:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3

				(!) (40:14,14/14)			na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
26	37	D3->D5	możliwy mat	(39:0,2/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
27	38	D3->D6	możliwy mat	(39:0,2/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
28	39	D3->D7	możliwy mat	(39:0,2/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
29	40	D3->D8	możliwy mat	(39:0,2/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
30	42	D3->C3	możliwy mat	(39:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na C3 zбиты biały pionek
31	45	C6->C5	możliwy mat	(39:0,2/12) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
32	46	B8->D7	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
33	47	B8->A6	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
34	48	A7->A5	możliwy mat	(39:0,2/12) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
35	49	A7->A6	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

Spośród 49 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D3->D2, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6123.1, dla ruchu D3->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

[38] Hd3:Hd2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Kc1-Kb1 (1) ruch białym królem

[40] Gh3-Gf5 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

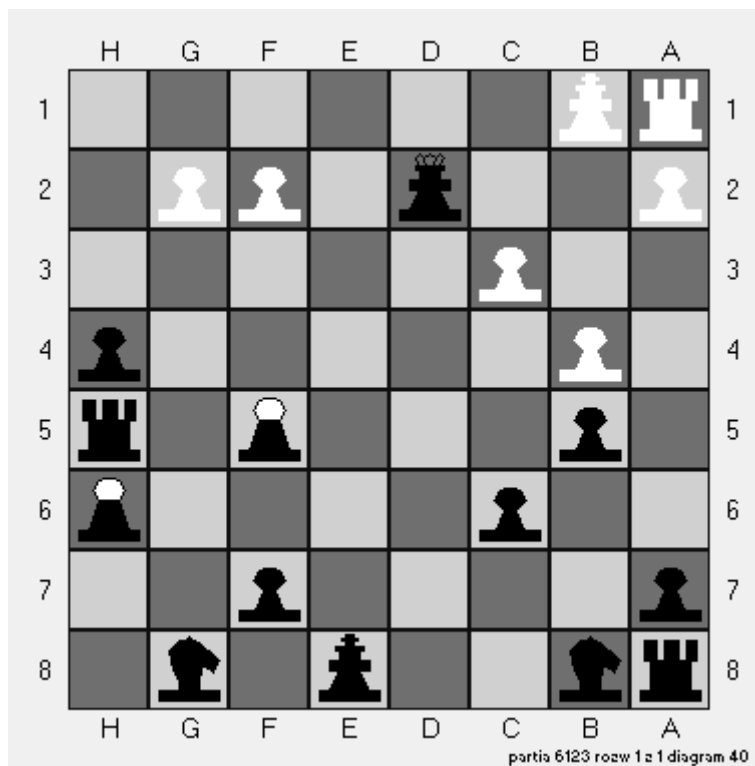


Diagram 2, partia_6123_rozw_1_z_1_diagram_40

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 6124, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b5,h3-h4,g7-g5, długość partii 34 ruchy.

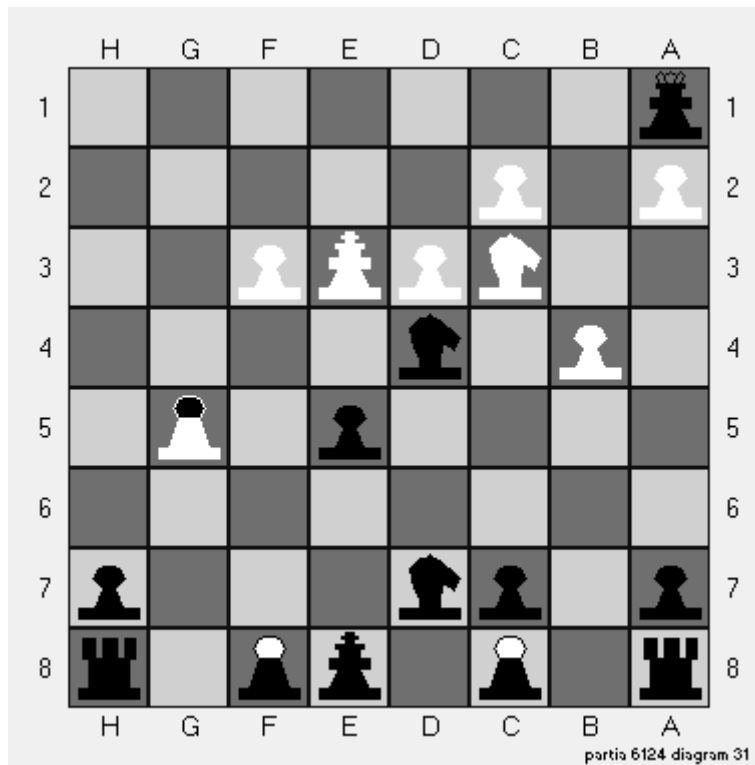


Diagram 3, partia_6124_diagram_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 40 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 34 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 33 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:32

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	(33:0,4/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
2	2	H7->H6	możliwy mat	(33:0,4/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->G8	możliwy mat	(33:0,4/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
4	4	F8->H6	możliwy mat	(33:0,4/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	5	F8->G7	możliwy mat	(33:0,4/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7
6	6	F8->E7	możliwy mat	(33:0,4/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
7	7	F8->D6	możliwy mat	(33:0,4/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6
8	8	F8->C5	możliwy mat	(33:0,4/21) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
9	9	F8->B4	możliwy mat	(33:0,4/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4 zбиты biały pionek
10	11	E8->F7	możliwy mat	(33:0,4/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
11	15	D4->E6	możliwy mat	(33:0,4/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na E6
12	16	D4->C2	możliwy mat	(33:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:4,4/4)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na C2 zбиты biały pionek
13	17	D4->C6	możliwy mat	(33:0,4/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na C6
14	18	D4->B3	możliwy mat	(33:0,4/23) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (34:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
15	19	D4->B5	możliwy mat	(33:0,4/21) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,1,0,0], (!) (34:21,21/21)			Koniem z pozycji D4 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
16	20	D7->F6	możliwy mat	(33:0,4/17) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
17	21	D7->C5	możliwy mat	(33:0,4/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	22	D7->B6	możliwy mat	(33:0,4/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na B6
19	23	D7->B8	możliwy mat	(33:0,4/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na B8
20	24	C7->C5	możliwy mat	(33:0,4/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	25	C7->C6	możliwy mat	(33:0,4/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
22	26	C8->B7	możliwy mat	(33:0,4/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
23	27	C8->A6	możliwy mat	(33:0,4/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6
24	28	A1->H1	możliwy mat	(33:0,7/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na H1
25	30	A1->F1	możliwy mat	(33:0,8/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na F1
26	31	A1->E1	możliwy mat	(!) (33:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->E1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na E1
27	32	A1->D1	możliwy mat	(33:0,7/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
28	34	A1->C3	możliwy mat	(33:0,9/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na C3 zbity biały Koń
29	35	A1->B1	możliwy mat	(33:0,4/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
30	38	A7->A5	możliwy mat	(33:0,4/21) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:21,21/21)			pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	39	A7->A6	możliwy mat	(33:0,4/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6
32	40	A8->B8	możliwy mat	(33:0,4/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

Spośród 40 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A1->E1, 33:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6124.1, dla ruchu A1->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 31)

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

[33] Sc3-Se2 (1) ruch białym koniem

[34] He1:He2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest mat/

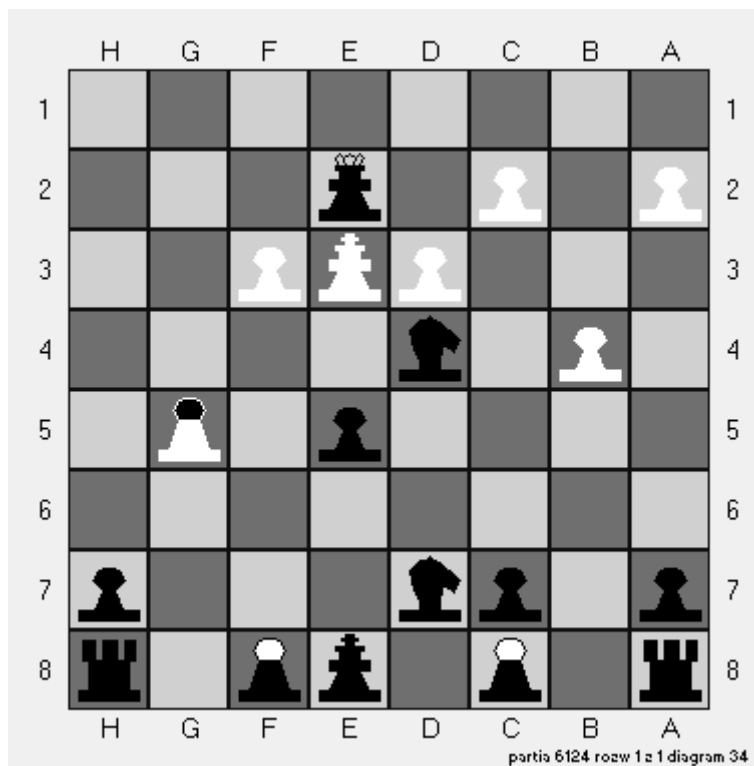


Diagram 4, partia_6124_rozw_1_z_1_diagram_34