

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

3.09.2021

36/2021



## 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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	39
Zadanie 8. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	43
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	59
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	64
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	74
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	83
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	99
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 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	128
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 30. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	143
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	155
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	159
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	163
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	169
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	172
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	177
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	185
Zadanie 40. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	190
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	201
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	215
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	219
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	225
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	230

Zadanie 48. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	233
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	240
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	243

## 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, 12, 18, 24, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 36, 39, 43, 49, 54

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 59, 64, 67, 70, 74

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 80, 83, 88, 94, 99

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 104, 107, 110, 113, 118

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 123, 128, 134, 140, 143

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 150, 155, 159, 163, 169

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 172, 177, 182, 185, 190

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 201, 207, 211, 215, 219

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 225, 230, 233, 240, 243

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 6076, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c6,a2-a3,b7-b6, długość partii 36 ruchów.

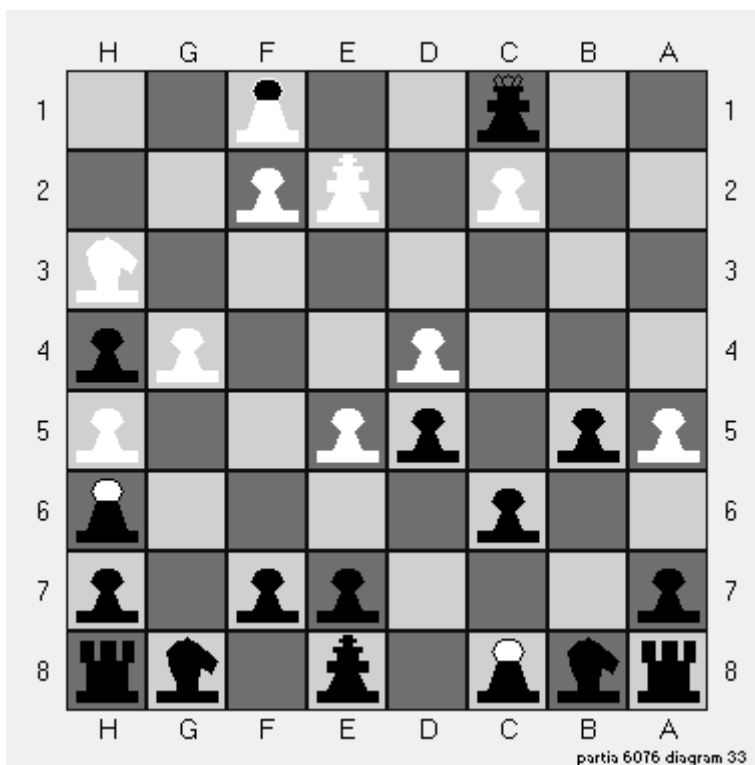


Diagram 1, partia\_6076\_diagram\_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 37 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

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

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:34

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H4->G3	możliwy mat	(35:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:13,13/13)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H4 na G3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H6->G5	możliwy mat	(35:0,2/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	4	H6->F4	możliwy mat	(35:0,2/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	6	H6->E3	możliwy mat	(35:0,2/15) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	8	G8->F6	możliwy mat	(35:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	9	F7->F5	możliwy mat	(35:0,2/15) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (36:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	10	F7->F6	możliwy mat	(35:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	11	E7->E6	możliwy mat	(35:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
9	12	E8->F8	możliwy mat	(35:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
10	13	E8->D7	możliwy mat	(35:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
11	14	E8->D8	możliwy mat	(35:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
12	15	C1->G5	możliwy mat	(35:0,5/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

13	17	C1->F4	możliwy mat	(35:0,4/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:13,13/13)				niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	18	C1->E1	możliwy mat	(35:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:3,3/3)				niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
15	19	C1->E3	możliwy mat	(35:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:2,2/2)				niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
16	22	C1->C2	możliwy mat	(!) (35:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C1->C2 wygrywasz		bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C2 zbitý biały pionek
17	27	C6->C5	możliwy mat	(35:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:14,14/14)				niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	28	C8->G4	możliwy mat	(!) (35:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C8->G4 wygrywasz		bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4 zbitý biały pionek
19	29	C8->F5	możliwy mat	(35:0,1/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:13,13/13)				niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	30	C8->E6	możliwy mat	(35:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:12,12/12)				niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6
21	31	C8->D7	możliwy mat	(35:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:13,13/13)				niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7
22	32	C8->B7	możliwy mat	(35:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:13,13/13)				niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
23	33	C8->A6	możliwy mat	(35:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:12,12/12)				niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6
24	34	B5->B4	możliwy mat	(35:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:13,13/13)				niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4
25	35	B8->D7	możliwy mat	(35:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:13,13/13)				niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
26	36	B8->A6	możliwy mat	(35:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:12,12/12)				niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
27	37	A7->A6	możliwy mat	(35:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:12,12/12)				niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 37 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:



- 1) C1->C2, 35:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) C8->G4, 35:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 6076.1, dla ruchu C1->C2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[34] Hc1:Hc2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[35] Ke2-Ke1 (1) ruch białym królem

[36] Hc2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

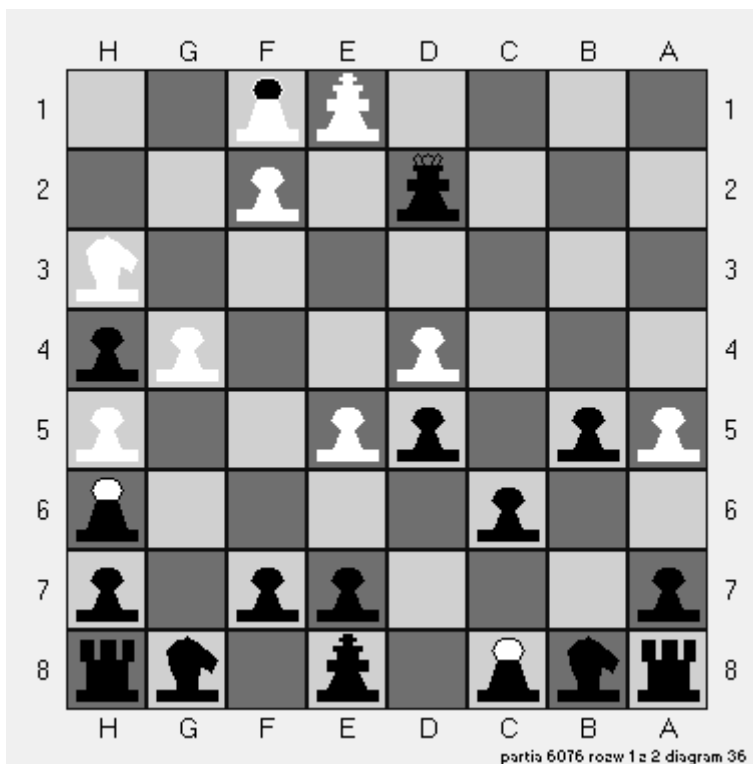


Diagram 2, partia\_6076\_rozw\_1\_z\_2\_diagram\_36

Finał 6076.2, dla ruchu C8->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[34] Gc8:Gg4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[35] f2- f3 (1) ruch białym pionkiem

[36] Hc1-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

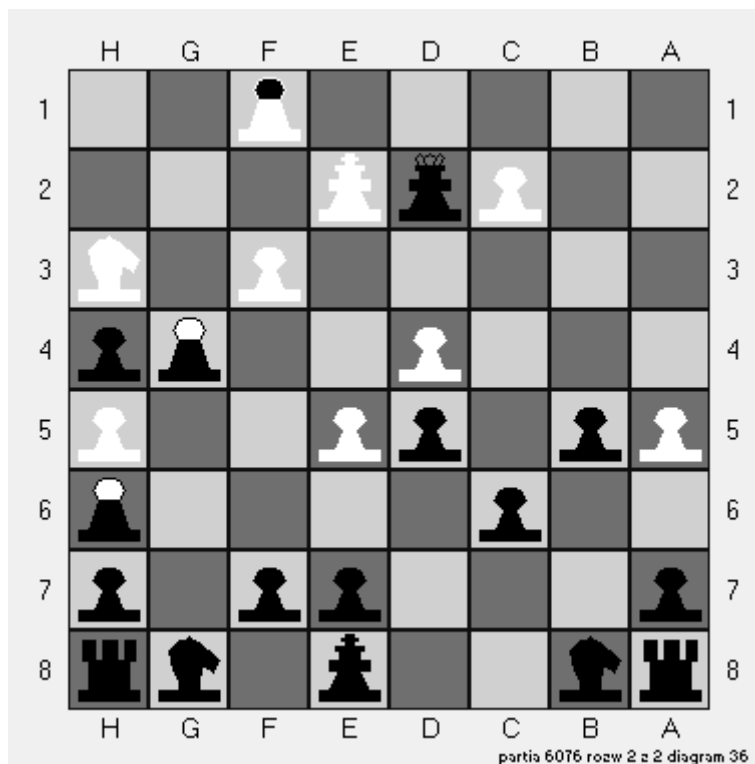


Diagram 3, partia\_6076\_rozw\_2\_z\_2\_diagram\_36

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

Partia 6077, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c6,a2-a3,Sb8-Sa6, długość partii 36 ruchów.

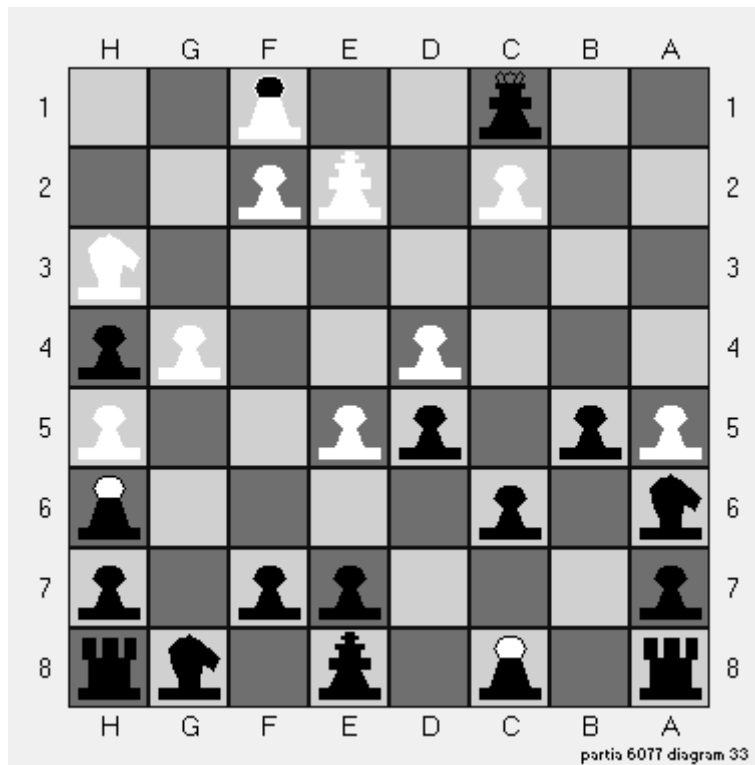


Diagram 4, partia\_6077\_diagram\_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 38 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

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

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:34

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H4->G3	możliwy mat	(35:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:12,12/12)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H4 na G3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H6->G5	możliwy mat	(35:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	4	H6->F4	możliwy mat	(35:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	6	H6->E3	możliwy mat	(35:0,2/14) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	8	G8->F6	możliwy mat	(35:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	9	F7->F5	możliwy mat	(35:0,2/14) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	10	F7->F6	możliwy mat	(35:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	11	E7->E6	możliwy mat	(35:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
9	12	E8->F8	możliwy mat	(35:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
10	13	E8->D7	możliwy mat	(35:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
11	14	E8->D8	możliwy mat	(35:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
12	15	C1->G5	możliwy mat	(35:0,5/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

13	17	C1->F4	możliwy mat	(35:0,4/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	18	C1->E1	możliwy mat	(35:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
15	19	C1->E3	możliwy mat	(35:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
16	22	C1->C2	możliwy mat	(!) (35:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C1->C2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C2 zbity biały pionek
17	27	C6->C5	możliwy mat	(35:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	28	C8->G4	możliwy mat	(!) (35:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C8->G4 wygrywasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4 zbity biały pionek
19	29	C8->F5	możliwy mat	(35:0,1/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	30	C8->E6	możliwy mat	(35:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6
21	31	C8->D7	możliwy mat	(35:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7
22	32	C8->B7	możliwy mat	(35:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
23	33	B5->B4	możliwy mat	(35:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4
24	34	A6->C5	możliwy mat	(35:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
25	35	A6->C7	możliwy mat	(35:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na C7
26	36	A6->B4	możliwy mat	(35:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B4
27	37	A6->B8	możliwy mat	(35:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B8

28	38	A8->B8	możliwy mat	(35:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8
----	----	--------	-------------	--	--	--	--

Spośród 38 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) C8->G4, 35:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadziły do sukcesu
- 2) C1->C2, 35:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadziły do sukcesu

Finał 6077.1, dla ruchu C8->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[34] Gc8:Gg4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[35] f2- f3 (1) ruch białym pionkiem

[36] Hc1-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

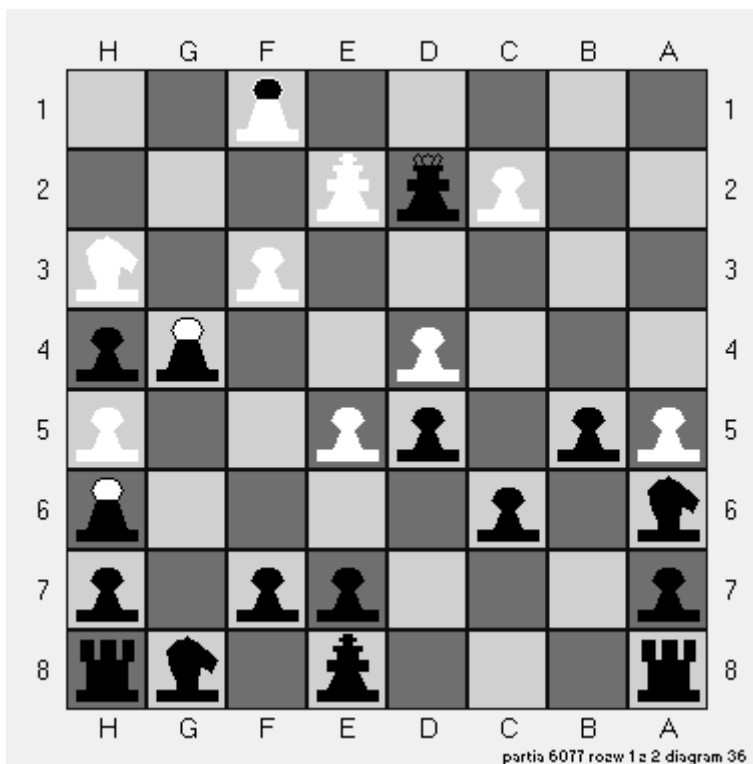


Diagram 5, partia\_6077\_rozw\_1\_z\_2\_diagram\_36



Finał 6077.2, dla ruchu C1->C2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[34] Hc1:Hc2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[35] Ke2-Ke1 (1) ruch białym królem

[36] Hc2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

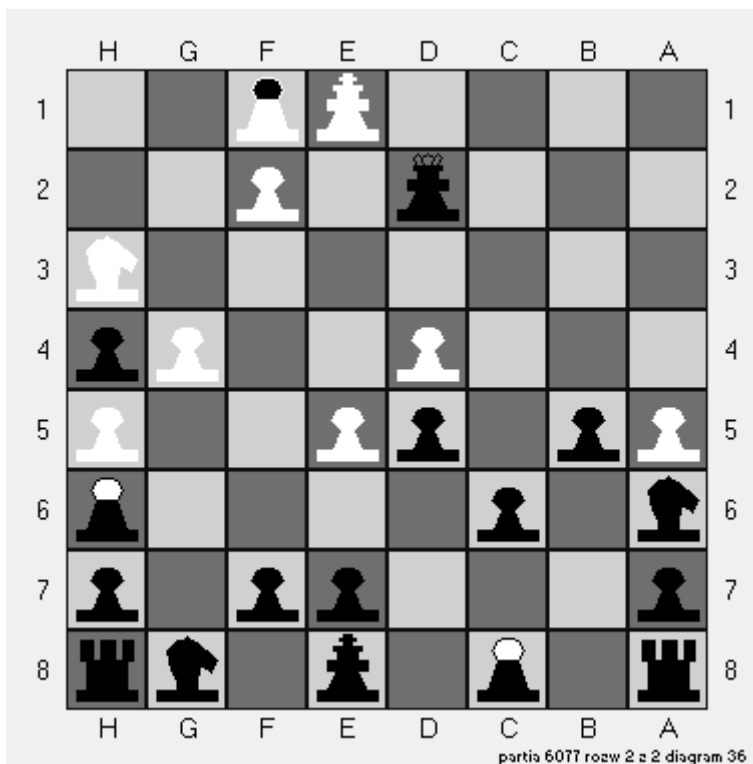


Diagram 6, partia\_6077\_rozw\_2\_z\_2\_diagram\_36