

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

24.09.2021

39/2021



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 11 ruchów prowadzących do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	31
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	44
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	63
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 12. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	73
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 15. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	84
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	91
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	104
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	114
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	119
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	138
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	144
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 5 ruchów prowadzących do remisu	158
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	164
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	169
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	177
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	183
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	200
Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	204
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 42. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	214
Zadanie 43. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 3 ruchy prowadzące do remisu	221
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	229
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	238

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	243
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	248
Zadanie 50. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	252

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, 31, 40

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 44, 52, 55, 59, 63

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 67, 73, 78, 81, 84

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 91, 94, 99, 104, 109

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 114, 119, 124, 128, 134

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 138, 144, 150, 155, 158

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 164, 169, 172, 177, 183

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 189, 192, 197, 200, 204

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 211, 214, 221, 229, 232

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 235, 238, 243, 248, 252

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 6226, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b5,f2-f3,a7-a6, długość partii 40 ruchów.

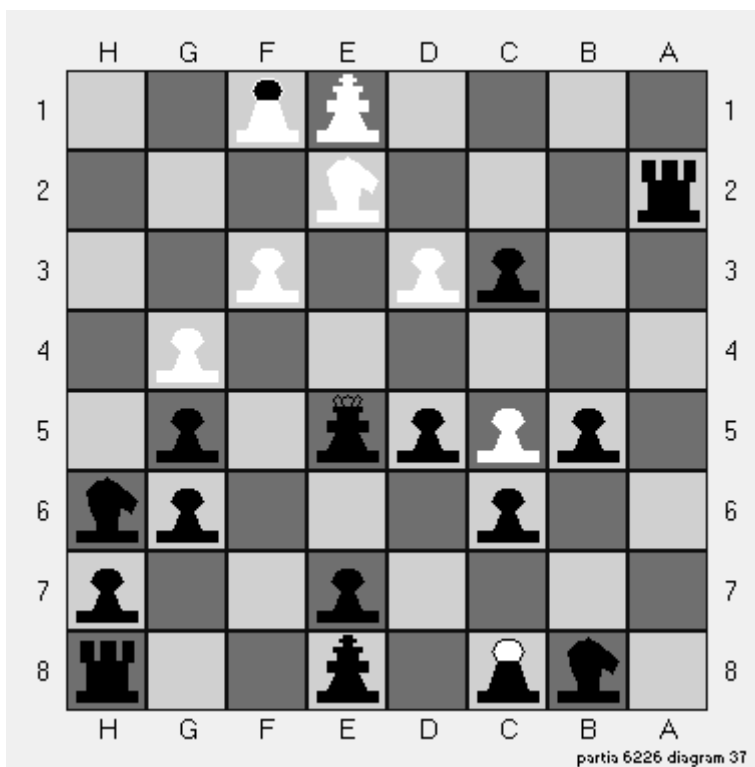


Diagram 1, partia_6226_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 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 oczekiwany ruch nr:38

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G4	możliwy mat	(39:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (40:6,6/6)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	2	H6->G8	możliwy mat	(39:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8
3	3	H6->F5	możliwy mat	(39:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (40:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	H6->F7	możliwy mat	(39:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7
5	5	H8->G8	możliwy mat	(39:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
6	6	H8->F8	możliwy mat	(39:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
7	7	E5->H2	możliwy mat	(39:0,7/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	10	E5->F4	możliwy mat	(39:0,6/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
9	14	E5->E3	możliwy mat	(!) (39:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E5->E3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na E3
10	15	E5->E4	możliwy mat	(39:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (40:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	16	E5->E6	możliwy mat	(39:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na E6
12	20	E7->E6	możliwy mat	(39:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
13	21	E8->G8	możliwy mat	(39:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8
14	22	E8->F7	możliwy mat	(39:0,2/6) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			Królem z pozycji E8 na F7
15	23	E8->F8	możliwy mat	(39:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
16	24	E8->D7	możliwy mat	(39:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
17	25	E8->D8	możliwy mat	(39:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
18	26	D5->D4	możliwy mat	(39:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4
19	28	C8->G4	możliwy mat	(39:0,2/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:7,7/7)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	29	C8->F5	możliwy mat	(39:0,2/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
21	30	C8->E6	możliwy mat	(39:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6
22	31	C8->D7	możliwy mat	(39:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7
23	32	C8->B7	możliwy mat	(39:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
24	33	C8->A6	możliwy mat	(39:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6
25	34	B5->B4	możliwy mat	(39:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4
26	35	B8->D7	możliwy mat	(39:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
27	36	B8->A6	możliwy mat	(39:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
28	38	A2->D2	możliwy mat	(39:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na D2
29	39	A2->C2	możliwy mat	(39:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na C2
30	40	A2->B2	możliwy mat	(39:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A2 na B2

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

1) E5->E3, 39:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6226.1, dla ruchu E5->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[38] He5-He3 (1) ruch czarnym hetmanem

[39] f3- f4 (1) ruch białym pionkiem

[40] Wa2-Wa1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

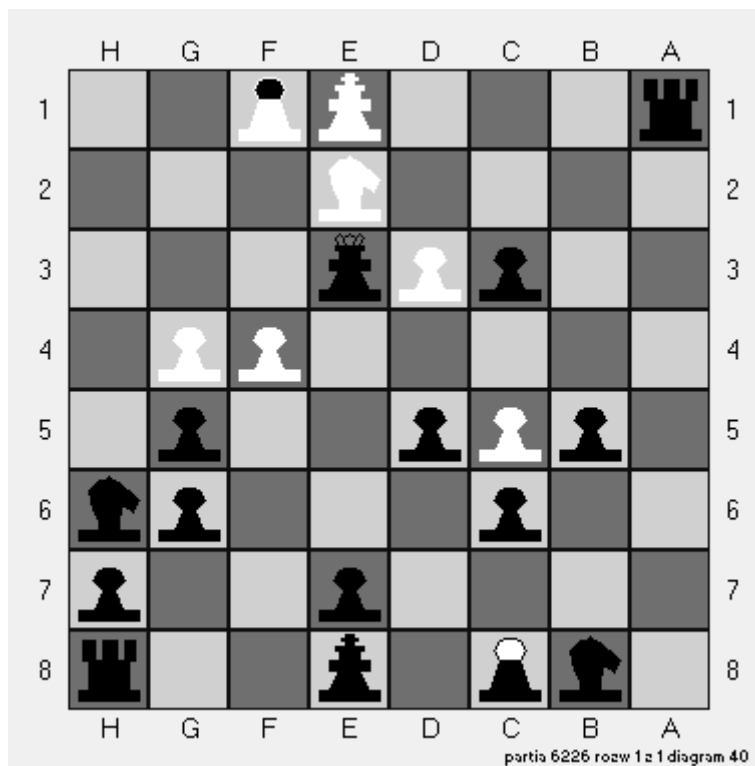


Diagram 2, partia_6226_rozw_1_z_1_diagram_40

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 6227, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b5,f2-f4,h7-h5, długość partii 28 ruchów.

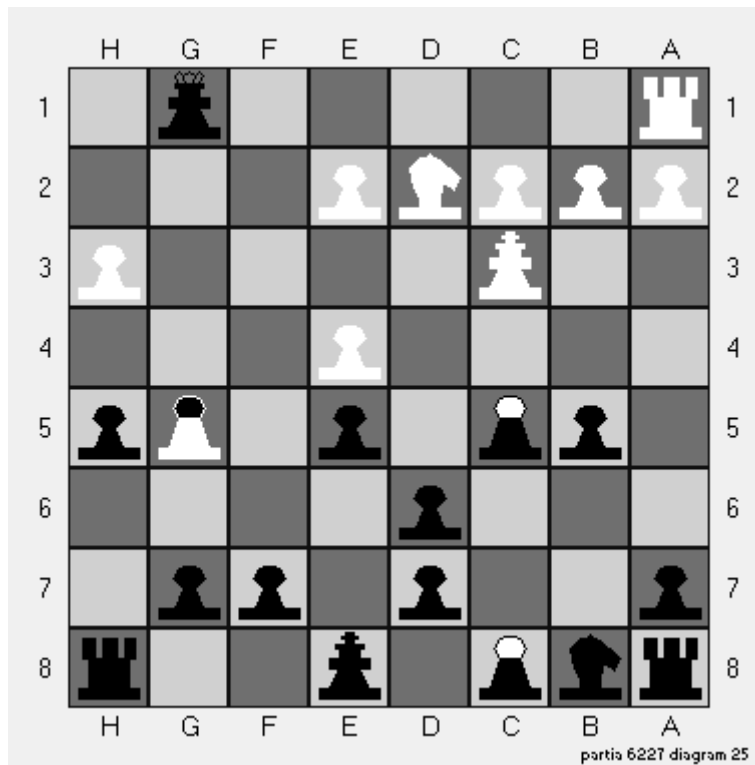


Diagram 3, partia_6227_diagram_25

Oczekiwany 26 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 39 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 28 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 27 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:26

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H5->H4	możliwy mat	(27:0,7/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
2	2	H8->H6	możliwy mat	(27:0,7/26) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
3	3	H8->H7	możliwy mat	(27:0,7/26) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	4	H8->G8	możliwy mat	(27:0,7/26) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	5	H8->F8	możliwy mat	(27:0,7/26) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	9	G1->G3	możliwy mat	(27:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G3
7	11	G1->G5	możliwy mat	(27:0,15/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:20,20/20)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G5 zbity biały Goniec
8	13	G1->F2	możliwy mat	(27:0,7/27) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F2
9	17	G1->D4	możliwy mat	(!) (27:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->D4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na D4
10	21	G7->G6	możliwy mat	(27:0,7/26) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	22	F7->F5	możliwy mat	(27:0,7/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub

							czarnego pionka
12	23	F7->F6	możliwy mat	(27:0,5/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
13	24	E8->G8	możliwy mat	(27:0,7/26) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	25	E8->F8	możliwy mat	(27:0,6/26) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
15	26	D6->D5	możliwy mat	(27:0,7/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
16	30	C5->B4	możliwy mat	(27:0,1/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (28:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	31	C5->B6	możliwy mat	(27:0,2/27) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	32	C5->A3	możliwy mat	(27:0,7/25) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (28:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
19	33	C8->B7	możliwy mat	(27:0,7/26) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
20	34	C8->A6	możliwy mat	(27:0,7/26) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
21	35	B5->B4	możliwy mat	(27:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4
22	36	B8->C6	możliwy mat	(27:0,7/26) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
23	37	B8->A6	możliwy mat	(27:0,7/26) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Hetmana
24	38	A7->A5	możliwy mat	(27:0,7/26) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
25	39	A7->A6	możliwy mat	(27:0,7/26) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

Spośród 39 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G1->D4, 27:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6227.1, dla ruchu G1->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[26] Hg1-Hd4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[27] Kc3-Kb3 (1) ruch białym królem

[28] Hd4-Hb4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

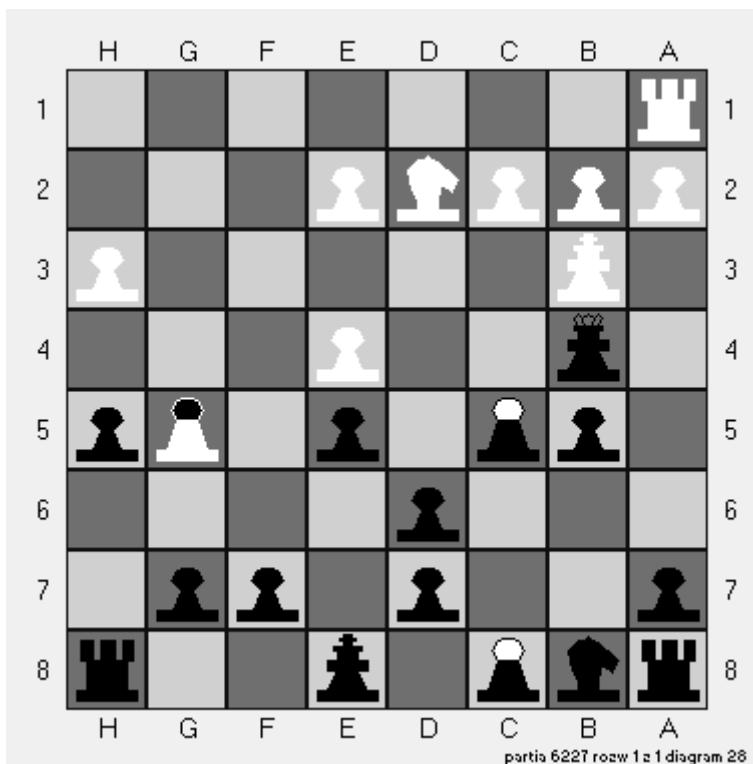


Diagram 4, partia_6227_rozw_1_z_1_diagram_28