

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

10.06.2022

23/2022



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 1 ruch prowadzący do sukcesu i 3 ruchy prowadzące do remisu	6
Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	10
Zadanie 3. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	24
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	34
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	43
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 10. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	56
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	63
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	75
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 17. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	91
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	102
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	111
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	114
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	133
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	138
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	143
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	153
Zadanie 29. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	157
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	176
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	181
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 38. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	207
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	228
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	233
Zadanie 43. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	236
Zadanie 44. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	249
Zadanie 45. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	256
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	265
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	270

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	275
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	280
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	283

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, 10, 16, 24, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 34, 43, 46, 51, 56

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 63, 70, 75, 80, 83

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 86, 91, 102, 107, 111

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 114, 121, 128, 133, 138

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 143, 149, 153, 157, 166

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 171, 176, 181, 188, 194

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 197, 202, 207, 216, 223

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 228, 233, 236, 249, 256

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 265, 270, 275, 280, 283

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 i 3 ruchy prowadzące do remisu.

Partia 8094, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a5,a2-a4,Sb8-Sa6, długość partii 90 ruchów.

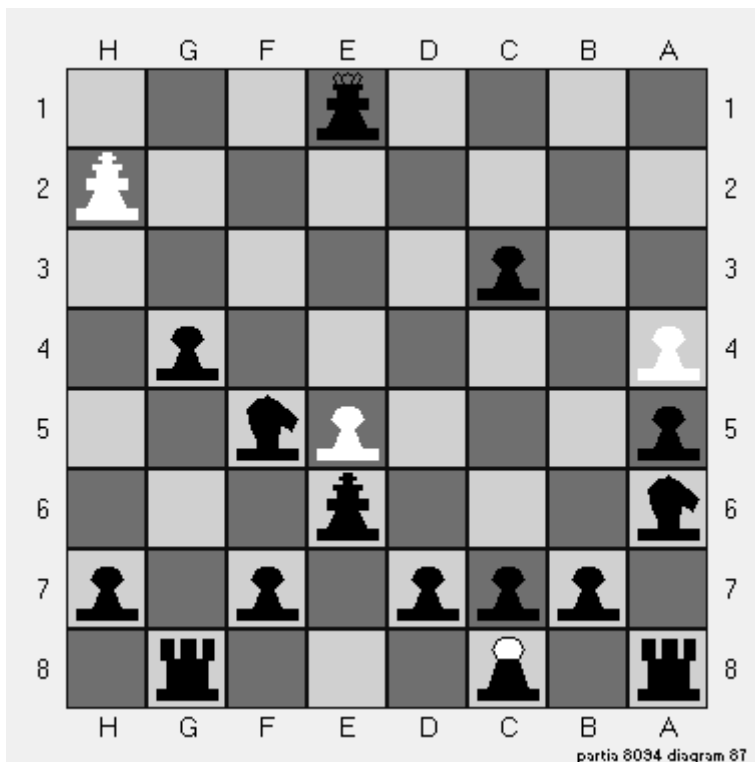


Diagram 1, partia_8094_diagram_87

Oczekiwany 88 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 90 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 89 ruchu.

1) _____

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

Jakich trzech ruchów nie mogą wykonać czarne, aby nie zaprzepaścić szansy na sukces.
jednego ruchu hetmanem na e1, dwóch ruchów koniem na f5

Swoją odpowiedź zanotuj:

2) _____

3) _____

4) _____

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:88

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	3	G4->G3	możliwy pat	(89:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (90:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G4 na G3
2	25	E1->F2	możliwy pat	(!) (89:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (90:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: E1->F2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na F2

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

1) E1->F2, 89:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu

Rozwiązania remisowe.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	5	G8->G5	możliwy pat	(!) (89:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (90:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->G5 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G5
2	6	G8->G6	możliwy pat	(!) (89:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (90:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->G6 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G6
3	11	F5->H4	pewny pat	(89:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: F5->H4 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na H4
4	15	F5->E3	pewny pat	(89:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: F5->E3 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na E3
5	17	F5->D4	możliwy pat	(!) (89:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (90:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: F5->D4 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na D4
6	21	E1->H4	możliwy pat	(89:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (90:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na H4
7	23	E1->G3	możliwy pat	(!) (89:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (90:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: E1->G3 remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na G3
8	24	E1->F1	pewny pat	(89:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: E1->F1 remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na F1
9	26	E1->E2	możliwy pat	(!) (89:2,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (90:2,2/2)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: E1->E2 remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E2
10	27	E1->E3	możliwy pat	(89:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (90:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E3

11	29	E1->E5	możliwy pat	(89:1,0/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (90:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E5 zбитy biały pionek
12	31	E1->D2	możliwy pat	(!) (89:2,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (90:2,2/2)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: E1->D2 remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na D2

Spośród 49 ruchów, trzy ruchy prowadzą do zmarnowania szansy na sukces:

- 1) E1->F1, 89:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 2) F5->E3, 89:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 3) F5->H4, 89:0/0 pewny pat w 1 ruchu

Finał 8094.1, dla ruchu E1->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 25)

[88] He1-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[89] Kh2-Kh1 (1) ruch białym królem

[90] Sf5-Sg3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

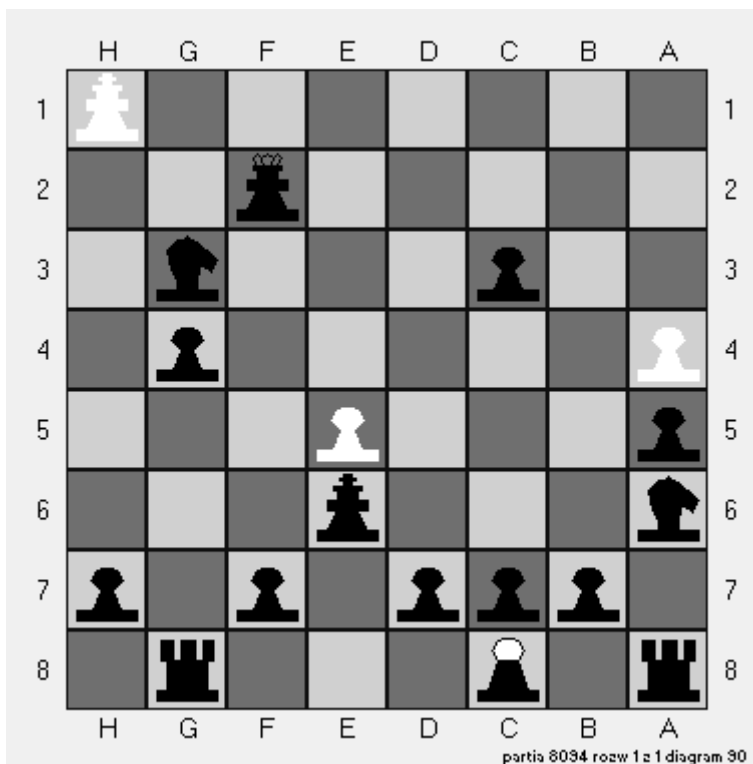


Diagram 2, partia_8094_rozw_1_z_1_diagram_90

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 8095, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a5,a2-a4,Wa8-Wa6, długość partii 62 ruchy.

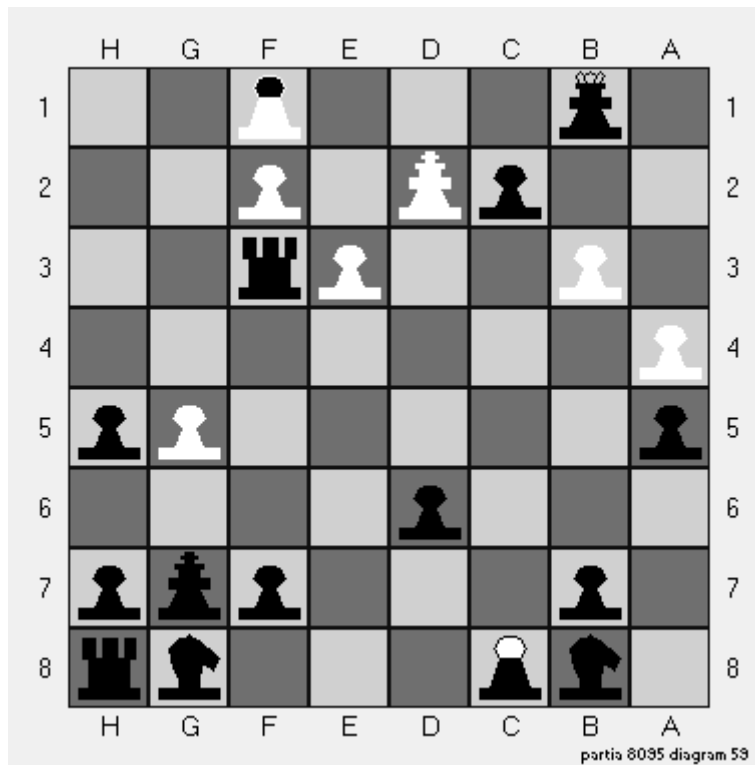


Diagram 3, partia_8095_diagram_59

Oczekiwany 60 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 39 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 62 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 61 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:60

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	(61:0,3/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na H4
2	2	H7->H6	możliwy mat	(61:0,3/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0] (?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	G7->G6	możliwy mat	(61:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na G6
4	4	G7->F8	możliwy mat	(61:0,3/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na F8
5	5	G8->H6	możliwy mat	(61:0,3/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0] (?) <0,0,1,0,0>, (!) (62:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	6	G8->F6	możliwy mat	(61:0,3/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0] (?) <0,0,1,0,0>, (!) (62:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	7	G8->E7	możliwy mat	(61:0,3/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
8	8	F3->H3	możliwy mat	(61:0,3/15) w 2 ruchu [0,0,0,1,0] (?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F3 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
9	9	F3->G3	możliwy mat	(61:0,3/16) w 2 ruchu [0,0,0,1,0] (?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F3 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
10	10	F3->F2	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji F3 na F2 zбиты biały pionek
11	11	F3->F4	możliwy mat	(61:0,3/15) w 2 ruchu [0,0,0,1,0] (?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F3 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
12	12	F3->F5	możliwy mat	(61:0,2/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F3 na F5
13	13	F3->F6	możliwy mat	(61:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,1,0] (?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F3 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
14	14	F3->E3	możliwy mat	(61:0,11/13) w 2 ruchu [0,0,0,2,0] (?) <0,0,0,2,0>, (!) (62:13,13/13)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji F3 na E3 zбиты biały pionek, w

				(!) (62:13,13/13)			następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
15	15	F7->F5	możliwy mat	(61:0,3/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0] (?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	16	F7->F6	możliwy mat	(61:0,3/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0] (?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	17	D6->D5	możliwy mat	(61:0,3/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5
18	18	C2->C1/+Hetman/	możliwy mat	(!) (61:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C2->C1/+Hetman/ wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C2 na C1 z promocją czarnego pionka na czarnego Hetmana
19	19	C2->C1/+Wieża/	możliwy mat	(61:0,9/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C2 na C1 z promocją czarnego pionka na czarną Wieżę
20	22	C8->H3	możliwy mat	(61:0,3/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0] (?) <0,1,0,0,0>, (!) (62:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
21	23	C8->G4	możliwy mat	(61:0,3/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4
22	24	C8->F5	możliwy mat	(61:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5
23	25	C8->E6	możliwy mat	(61:0,3/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6
24	26	C8->D7	możliwy mat	(61:0,3/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7
25	27	B1->F1	możliwy mat	(61:0,3/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0] (?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:5,5/5)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na F1 zbitą białą Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	29	B1->D1	możliwy mat	(!) (61:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B1->D1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na D1
27	30	B1->C1	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1] (?) <0,0,0,0,1>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
28	31	B1->B2	możliwy mat	(61:0,3/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0],			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1

				(!) (62:13,13/13)			na B2
29	33	B1->A1	możliwy mat	(61:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0] (?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	34	B1->A2	możliwy mat	(61:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na A2
31	35	B7->B5	możliwy mat	(61:0,3/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0] (?) <2,0,0,0,0>, (!) (62:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	36	B7->B6	możliwy mat	(61:0,3/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
33	37	B8->D7	możliwy mat	(61:0,3/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
34	38	B8->C6	możliwy mat	(61:0,4/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
35	39	B8->A6	możliwy mat	(61:0,3/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0] (?) <0,0,1,0,0>, (!) (62:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 39 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) C2->C1/+Hetman/, 61:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) B1->D1, 61:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8095.1, dla ruchu C2->C1/+Hetman/ sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[60] c2-Hc1 (6) dobranie figury: czarnego hetmana /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[61] Kd2-Ke2 (1) ruch białym królem

[62] Hc1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

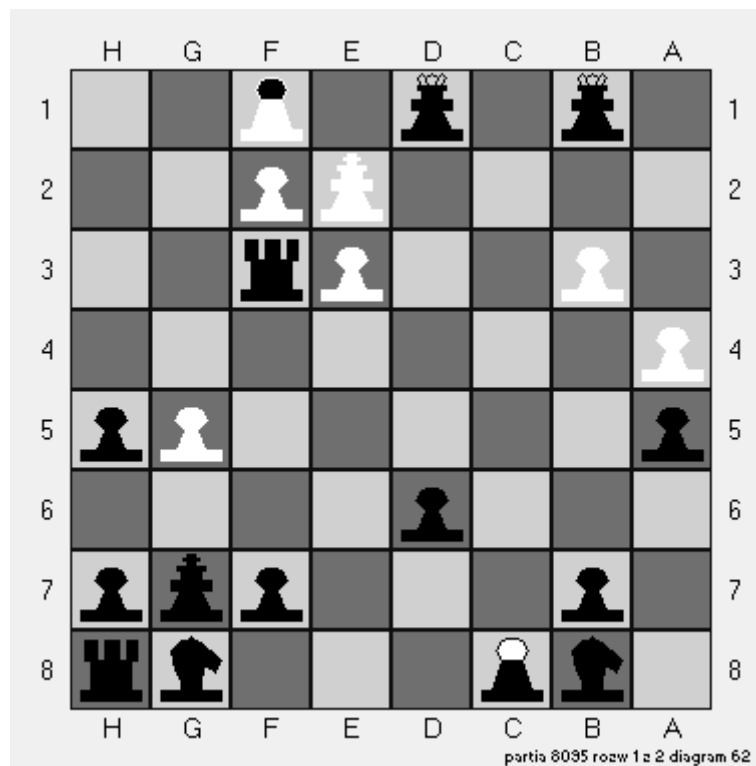


Diagram 4, partia_8095_rozw_1_z_2_diagram_62

Finał 8095.2, dla ruchu B1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[60] Hb1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[61] Kd2-Kc3 (1) ruch białym królem

[62] c2-Hc1 (6) dobranie figury: czarnego hetmana /jest mat/

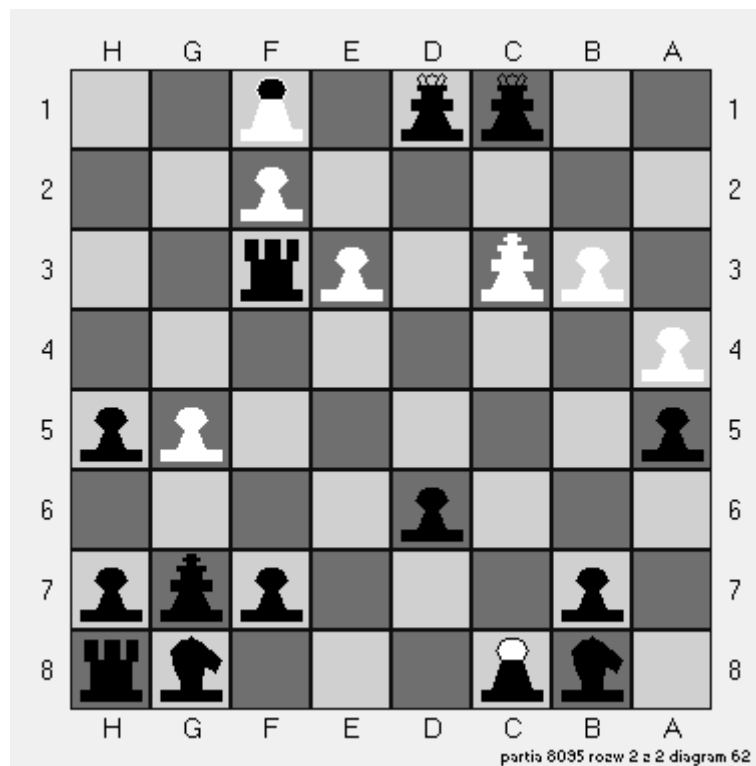


Diagram 5, partia_8095_rozw_2_z_2_diagram_62