

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

21.10.2022

42/2022



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	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	12
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 4 ruchy prowadzące do remisu	18
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	24
Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	31
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	38
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	47
Zadanie 9. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	53
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	71
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	76
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	84
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	96
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	99
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 22. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	111
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	116
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	119
Zadanie 25. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	123
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 27. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	140
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	147
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	164
Zadanie 33. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	168
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	175
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	178
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 20 ruchów prowadzących do remisu	181
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	187
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 39. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	199
Zadanie 40. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	205
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	225
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	228
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	238

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	243
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	248
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	255

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, 12, 18, 24, 31

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 38, 42, 47, 53, 58

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 63, 66, 71, 76, 81

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 84, 90, 93, 96, 99

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 106, 111, 116, 119, 123

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 137, 140, 147, 150, 153

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 158, 164, 168, 175, 178

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 181, 187, 194, 199, 205

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 214, 217, 220, 225, 228

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 235, 238, 243, 248, 255

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 9204, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h6,b2-b4,Sg8-Sf6, długość partii 54 ruchy.

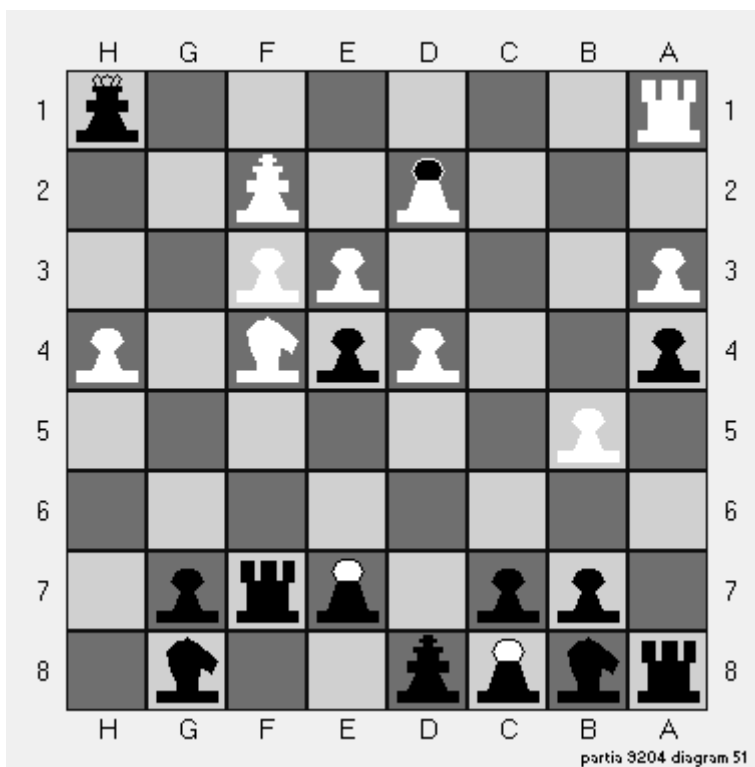


Diagram 1, partia_9204_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:52

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	7	H1->F3	możliwy mat	(53:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na F3 zбитy biały pionek
2	9	H1->D1	możliwy mat	(53:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
3	13	G7->G5	możliwy mat	(53:0,1/28) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (54:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
4	14	G7->G6	możliwy mat	(53:0,2/27) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
5	15	G8->H6	możliwy mat	(53:0,2/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
6	17	F7->F4	możliwy mat	(53:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (54:19,19/19)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji F7 na F4 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
7	18	F7->F5	możliwy mat	(53:0,1/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
8	19	F7->F6	możliwy mat	(53:0,1/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
9	20	F7->F8	możliwy mat	(53:0,2/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
10	21	E4->F3	możliwy mat	(53:0,18/26) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (54:18,18/26)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E4

				(!) (54:26,26/26)			na F3 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	22	E7->H4	możliwy mat	(!) (53:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->H4 wygrasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na H4 zbity biały pionek
12	23	E7->G5	możliwy mat	(53:0,2/28) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (54:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
13	24	E7->F6	możliwy mat	(53:0,1/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
14	25	E7->F8	możliwy mat	(53:0,1/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
15	26	E7->D6	możliwy mat	(53:0,1/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
16	27	E7->C5	możliwy mat	(53:0,1/28) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (54:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	28	E7->B4	możliwy mat	(53:0,1/27) w 2 ruchu [1,2,0,0,1](?) <1,2,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	29	E7->A3	możliwy mat	(53:0,1/28) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (54:28,28/28)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na A3 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	30	D8->E8	możliwy mat	(53:0,2/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
20	31	D8->D7	możliwy mat	(53:0,1/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Hetmana lub czarnego pionka
21	32	C7->C5	możliwy mat	(53:0,2/29) w 2 ruchu [3,0,0,0,1](?) <3,0,0,0,1>, (!) (54:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
22	33	C7->C6	możliwy mat	(53:0,2/28) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (54:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
23	34	C8->H3	możliwy mat	(53:0,1/27) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	35	C8->G4	możliwy mat	(53:0,2/28) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (54:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
25	36	C8->F5	możliwy mat	(53:0,1/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
26	37	C8->E6	możliwy mat	(53:0,2/27) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
27	38	C8->D7	możliwy mat	(53:0,2/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
28	39	B7->B6	możliwy mat	(53:0,2/26) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
29	40	B8->D7	możliwy mat	(53:0,1/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
30	41	B8->C6	możliwy mat	(53:0,2/28) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (54:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub

							czarnego Konia lub czarnego pionka
31	42	B8->A6	możliwy mat	(53:0,2/28) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (54:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
32	43	A8->A5	możliwy mat	(53:0,2/27) w 2 ruchu [1,0,0,1,1](?) <1,0,0,1,1>, (!) (54:27,27/27)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
33	44	A8->A6	możliwy mat	(53:0,2/28) w 2 ruchu [1,0,0,1,1](?) <1,0,0,1,1>, (!) (54:28,28/28)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
34	45	A8->A7	możliwy mat	(53:0,2/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka

Spośród 45 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E7->H4, 53:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9204.1, dla ruchu E7->H4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[52] Ge7:Gh4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[53] Kf2-Ke2 (1) ruch białym królem

[54] Hh1:Hf3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

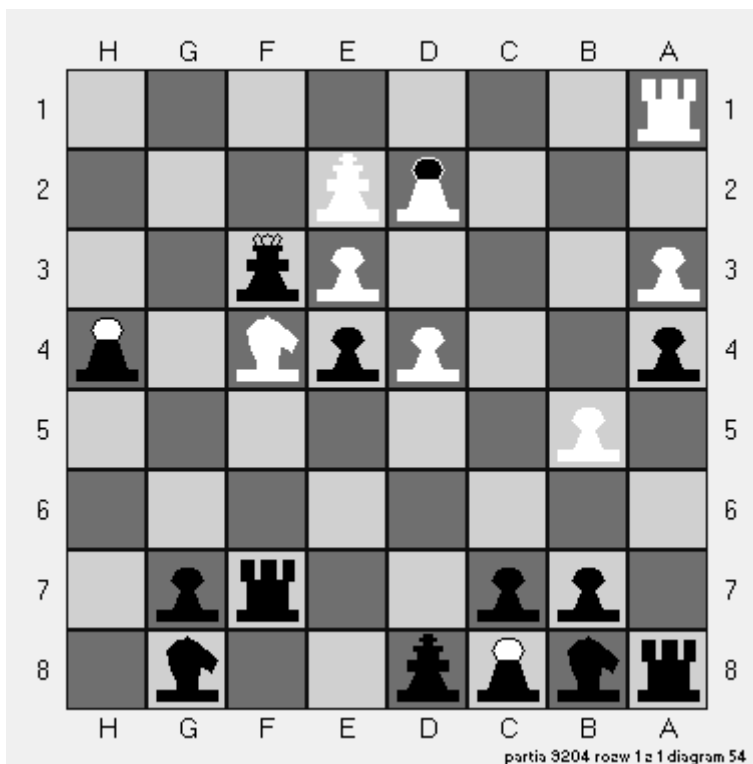


Diagram 2, partia_9204_rozw_1_z_1_diagram_54

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 9205, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h6,b2-b4,f7-f5, długość partii 46 ruchów.

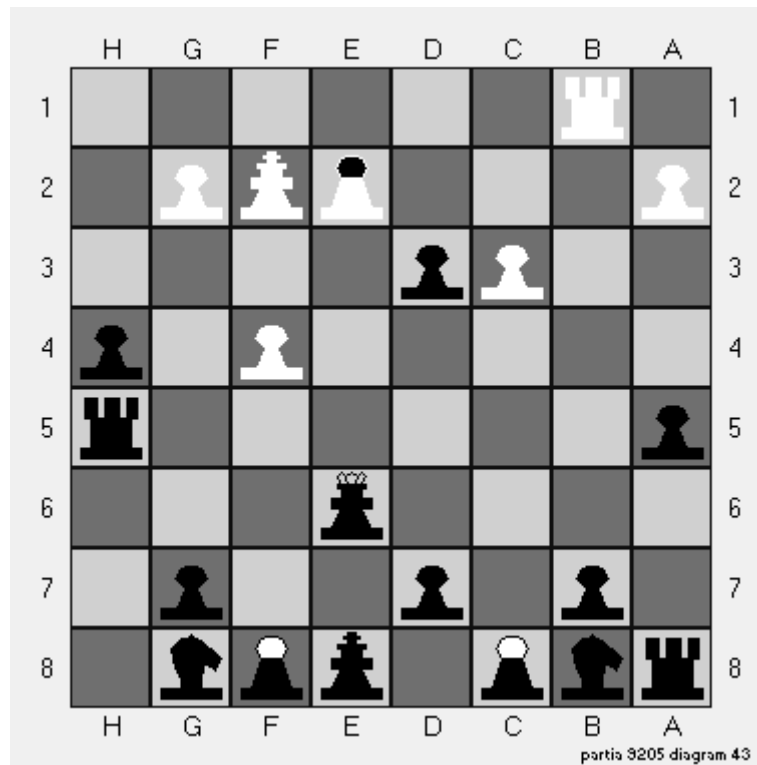


Diagram 3, partia_9205_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 54 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H4->H3	możliwy mat	(45:0,1/31) w 2 ruchu [3,0,0,1,0](?) <3,0,0,1,0>, (!) (46:31,31/31)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
2	2	H5->H6	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H5->H7	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	H5->H8	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	H5->G5	możliwy mat	(45:0,3/30) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:30,30/30)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
6	6	H5->F5	możliwy mat	(45:0,3/28) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:28,28/28)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	8	H5->D5	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	9	H5->C5	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	10	H5->B5	możliwy mat	(45:0,3/27) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (46:27,27/27)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
10	11	G7->G5	możliwy mat	(45:0,3/30) w 2 ruchu [3,0,0,1,0](?) <3,0,0,1,0>, (!) (46:30,30/30)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
11	12	G7->G6	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
12	13	G8->H6	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
13	14	G8->F6	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
14	15	G8->E7	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
15	16	F8->E7	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
16	17	F8->D6	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
17	18	F8->C5	możliwy mat	(!) (45:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F8->C5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5
18	19	F8->B4	możliwy mat	(45:0,3/27) w 2 ruchu [1,2,0,1,0](?) <1,2,0,1,0>, (!) (46:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	20	F8->A3	możliwy mat	(45:0,3/27) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
20	23	E6->G4	możliwy mat	(45:0,2/27) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (46:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
21	29	E6->E3	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

22	30	E6->E4	możliwy mat	(45:0,3/28) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
23	31	E6->E5	możliwy mat	(45:0,3/30) w 2 ruchu [2,0,0,1,1](?) <2,0,0,1,1>, (!) (46:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego pionka
24	32	E6->E7	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
25	39	E6->A2	możliwy mat	(45:0,3/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:22,22/22)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na A2 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	41	E8->F7	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
27	42	E8->E7	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
28	43	E8->D8	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
29	46	D7->D5	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
30	47	D7->D6	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
31	48	B7->B5	możliwy mat	(45:0,3/27) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub

							czarnego pionka
32	49	B7->B6	możliwy mat	(45:0,3/28) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
33	50	B8->C6	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
34	51	B8->A6	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
35	52	A5->A4	możliwy mat	(45:0,3/28) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
36	53	A8->A6	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
37	54	A8->A7	możliwy mat	(45:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:29,29/29)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka

Spośród 54 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F8->C5, 45:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 9205.1, dla ruchu F8->C5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[44] Gf8-Gc5 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[45] Kf2-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] He6:He2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest mat/

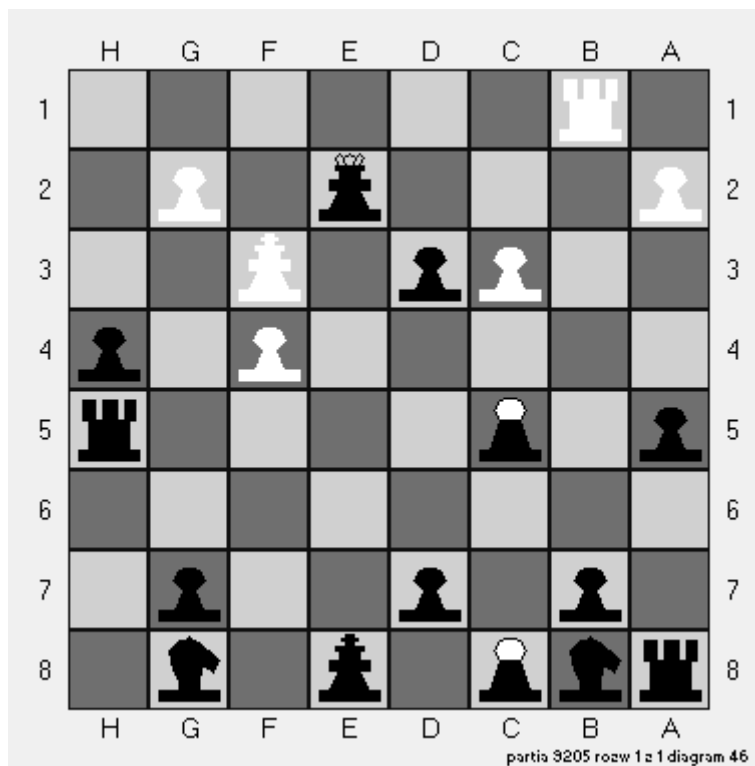


Diagram 4, partia_9205_rozw_1_z_1_diagram_46