

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

17.03.2023

11/2023



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.....	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	15
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	21
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	25
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	30
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	34
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	38
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	41
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	44
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	48
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	51
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	54
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	59
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	64
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	69
Zadanie 17. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	72
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	80
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	83
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	87
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	92
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	95
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	99
Zadanie 24. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	103
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	111
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	118
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	121
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	125
Zadanie 29. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	130
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	138
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	141
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	147
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	152
Zadanie 34. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	157
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	162
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	165
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	172
Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	177
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	182
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	187
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	192
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	195
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	200
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	205
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	209
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	212
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	219

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	226
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	233
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	237

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, 9, 15, 21, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 34, 38, 41, 44

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 48, 51, 54, 59, 64

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 69, 72, 80, 83, 87

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 92, 95, 99, 103, 111

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 118, 121, 125, 130, 138

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 141, 147, 152, 157, 162

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 165, 172, 177, 182, 187

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 192, 195, 200, 205, 209

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 212, 219, 226, 233, 237

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 10269, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,d7-d6, długość partii 54 ruchy.

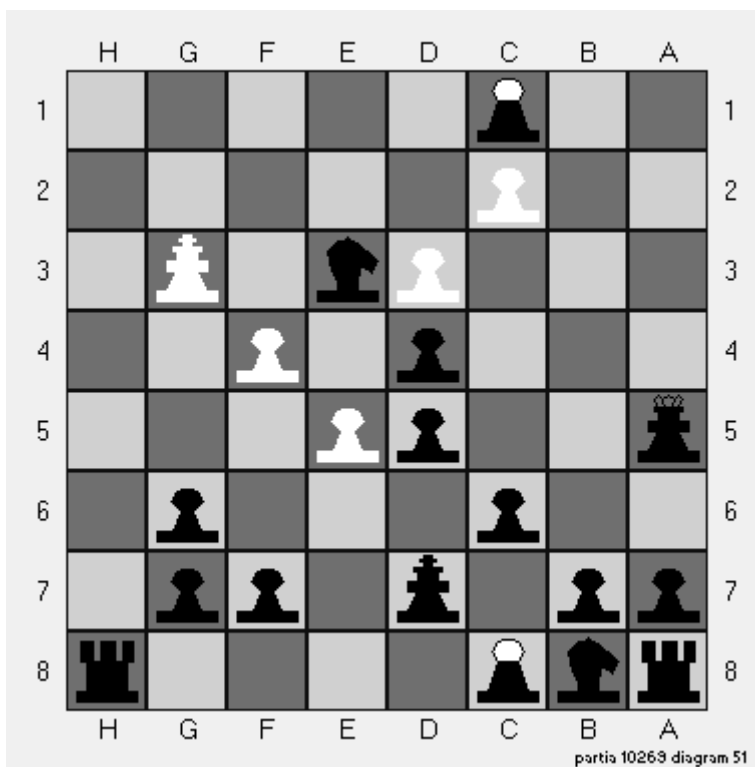


Diagram 1, partia_10269_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 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 oczekiwany ruch nr:52

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	34	A5->E1	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: A5->E1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na E1
2	35	A5->D2	możliwy mat	(53:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na D2
3	44	A5->A2	możliwy mat	(53:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na A2

Spośród 48 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A5->E1, 53:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10269.1, dla ruchu A5->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 34)

[52] Ha5-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[53] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[54] Wh8-Wh3 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

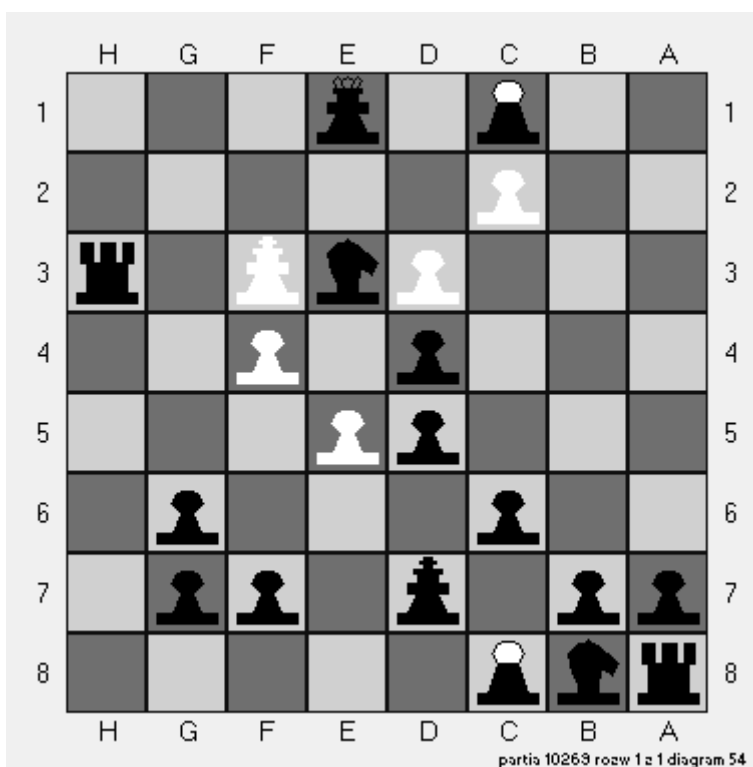


Diagram 2, partia_10269_rozw_1_z_1_diagram_54

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 10270, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,c7-c5, długość partii 42 ruchy.

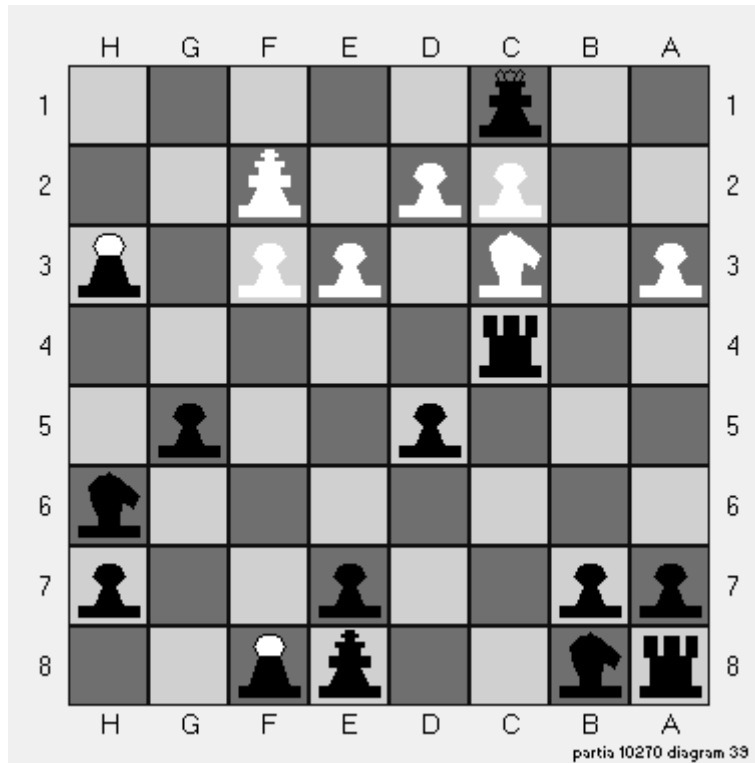


Diagram 3, partia_10270_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:40

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	(41:0,1/16) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (42:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	2	H3->G4	możliwy mat	(41:0,1/17) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
3	4	H3->F5	możliwy mat	(41:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	5	H3->E6	możliwy mat	(41:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	6	H3->D7	możliwy mat	(41:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	7	H3->C8	możliwy mat	(41:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	8	H6->G4	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	9	H6->G8	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	10	H6->F5	możliwy mat	(41:0,13/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (42:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	11	H6->F7	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	12	G5->G4	możliwy mat	(41:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	13	F8->G7	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	14	E7->E5	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	15	E7->E6	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	16	E8->F7	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	17	E8->D7	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	18	E8->D8	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	19	D5->D4	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	20	C1->H1	możliwy mat	(41:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	21	C1->G1	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
21	22	C1->F1	możliwy mat	(!) (41:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C1->F1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na F1
22	25	C1->D2	możliwy mat	(41:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na D2 zбиты biały pionek
23	27	C1->B1	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
24	29	C1->A1	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			Hetmanem z pozycji C1 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	31	C4->H4	możliwy mat	(41:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	32	C4->G4	możliwy mat	(41:0,13/15) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
27	33	C4->F4	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
28	34	C4->E4	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,2,0](?) <1,0,0,2,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
29	35	C4->D4	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
30	36	C4->C3	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:8,8/8)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na C3 zбиты biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
31	37	C4->C5	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	38	C4->C6	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	39	C4->C7	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	40	C4->C8	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	41	C4->B4	możliwy mat	(41:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (42:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na B4, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
36	42	C4->A4	możliwy mat	(41:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (42:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
37	43	B7->B5	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	44	B7->B6	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
39	45	B8->D7	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
40	46	B8->C6	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
41	47	B8->A6	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
42	48	A7->A5	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
43	49	A7->A6	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

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

1) C1->F1, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10270.1, dla ruchu C1->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[40] Hc1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Kf2-Kg3 (1) ruch białym królem

[42] Hf1-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

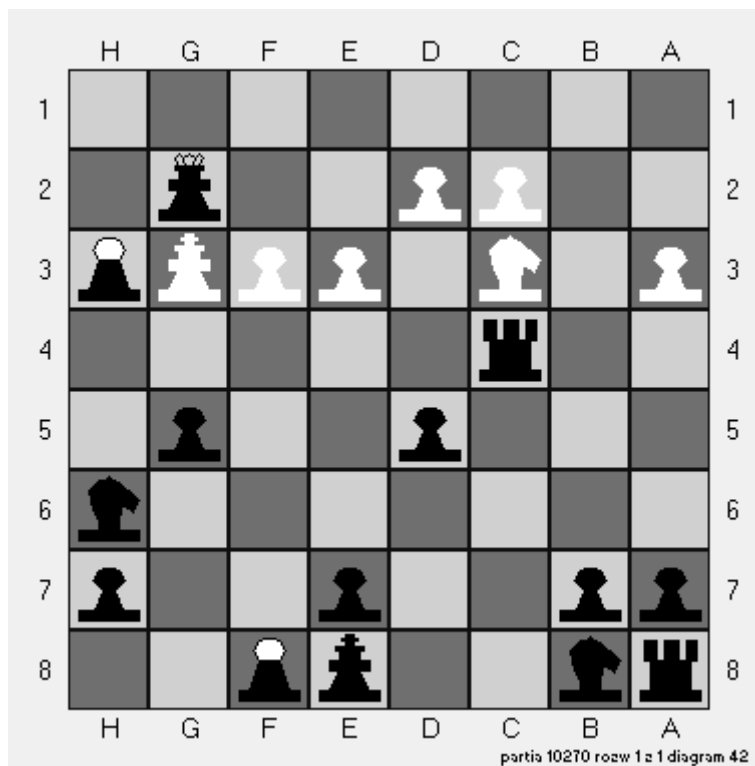


Diagram 4, partia_10270_rozw_1_z_1_diagram_42