

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

14.07.2022

28/2022



## 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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	12
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	24
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 7. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	32
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 9. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	42
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	47
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 14. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	67
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 16. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	76
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	102
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	110
Zadanie 24. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	117
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	122
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	133
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	139
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	146
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 31. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	153
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	169
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	173
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 38. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	183
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	195
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 45. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	219
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	225
Zadanie 47. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	231

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	237
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	242
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	247

## 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, 15, 21, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 27, 32, 39, 42, 47

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 52, 58, 63, 67, 73

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 76, 82, 88, 93, 99

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 102, 105, 110, 117, 122

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 127, 133, 139, 146, 150

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 153, 162, 166, 169, 173

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 176, 179, 183, 189, 195

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 202, 207, 210, 216, 219

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 225, 231, 237, 242, 247

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 8506, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h5,Sg1-Sh3,e7-e5, długość partii 46 ruchów.

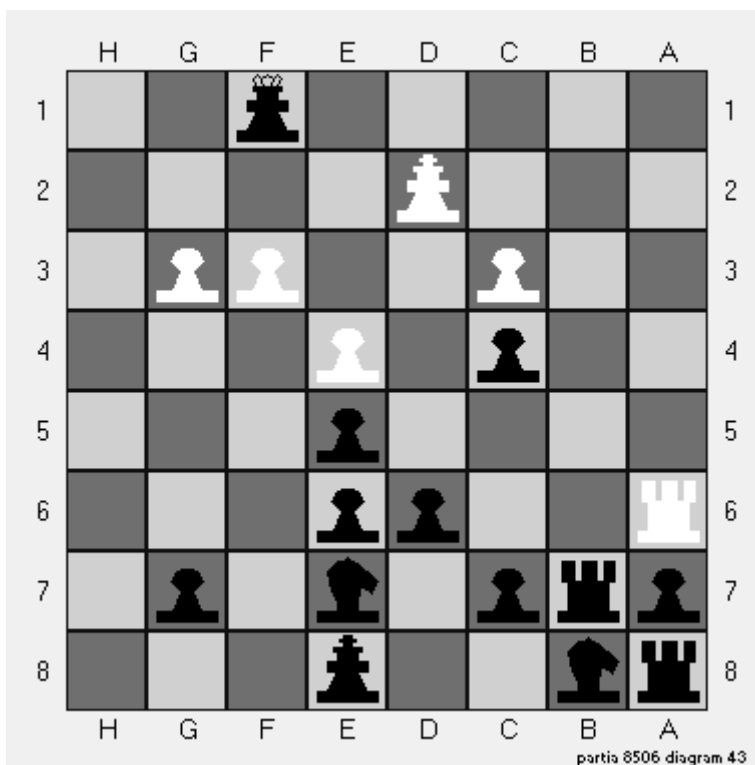


Diagram 1, partia\_8506\_diagram\_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 37 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

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

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G7->G5	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	G7->G6	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	F1->H1	możliwy mat	(45:0,1/14) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	5	F1->G1	możliwy mat	(45:0,10/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	6	F1->G2	możliwy mat	(45:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na G2
6	7	F1->F2	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F2
7	11	F1->D1	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
8	12	F1->D3	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na D3
9	13	F1->C1	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
10	14	F1->B1	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	15	F1->A1	możliwy mat	(45:0,2/14) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (46:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
12	16	E7->G6	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
13	17	E7->G8	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	18	E7->F5	możliwy mat	(45:0,9/13) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
15	19	E7->D5	możliwy mat	(45:0,9/13) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	20	E7->C6	możliwy mat	(45:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
17	21	E7->C8	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	22	E8->F7	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	23	E8->F8	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	24	E8->D7	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	25	E8->D8	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	26	D6->D5	możliwy mat	(45:0,1/15) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (46:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	27	C7->C5	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	28	C7->C6	możliwy mat	(45:0,1/12) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty:



							czarnego pionka
25	29	B7->B1	możliwy mat	(!) (45:0,13/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (46:13,13/13)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B7->B1 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B7 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	30	B7->B2	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B7->B2 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B7 na B2
27	31	B7->B3	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B7 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	32	B7->B4	możliwy mat	(45:0,1/14) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (46:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B7 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
29	33	B7->B5	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	34	B7->B6	możliwy mat	(45:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
31	35	B8->D7	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	36	B8->C6	możliwy mat	(45:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
33	37	B8->A6	możliwy mat	(45:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6 zbita biała Wieża

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

- 1) B7->B2, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) B7->B1, 45:0,13/13 trzynaście na trzynaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8506.1, dla ruchu B7->B2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[44] Wb7-Wb2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kd2-Ke3 (1) ruch białym królem

[46] Hf1-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

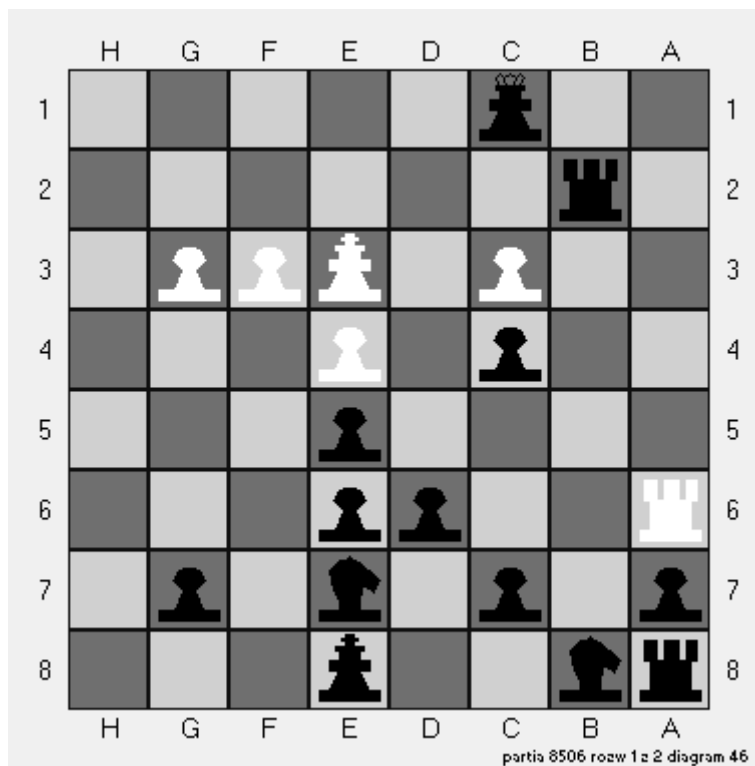


Diagram 2, partia\_8506\_rozw\_1\_z\_2\_diagram\_46

Finał 8506.2, dla ruchu B7->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[44] Wb7-Wb1 (1) ruch czarną wieżą

[45] Wa6:Wd6 (2) pobicie białą wieżą czarnego pionka

[46] Hf1-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

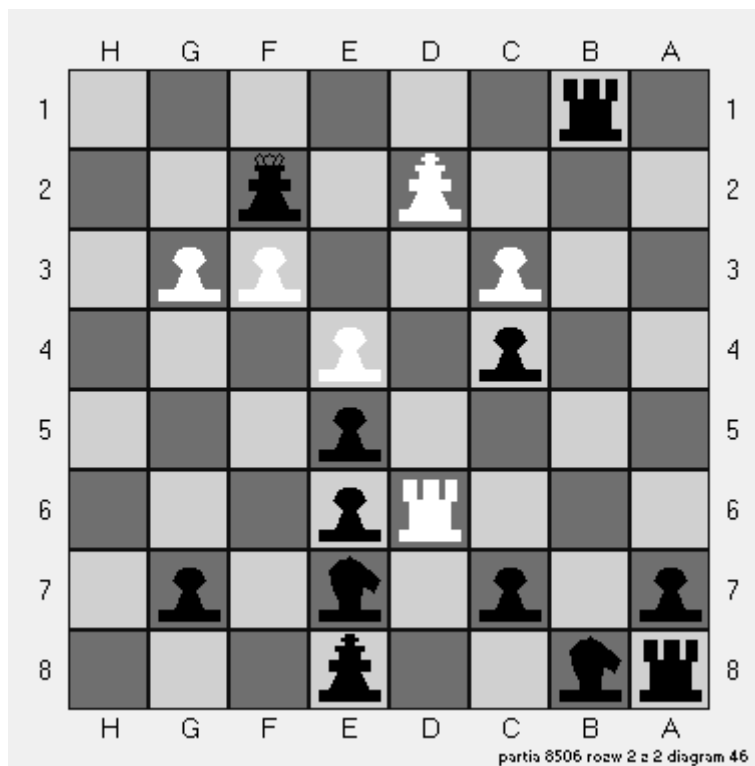


Diagram 3, partia\_8506\_rozw\_2\_z\_2\_diagram\_46

## Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 8507, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h5,Sg1-Sh3,e7-e6, długość partii 32 ruchy.

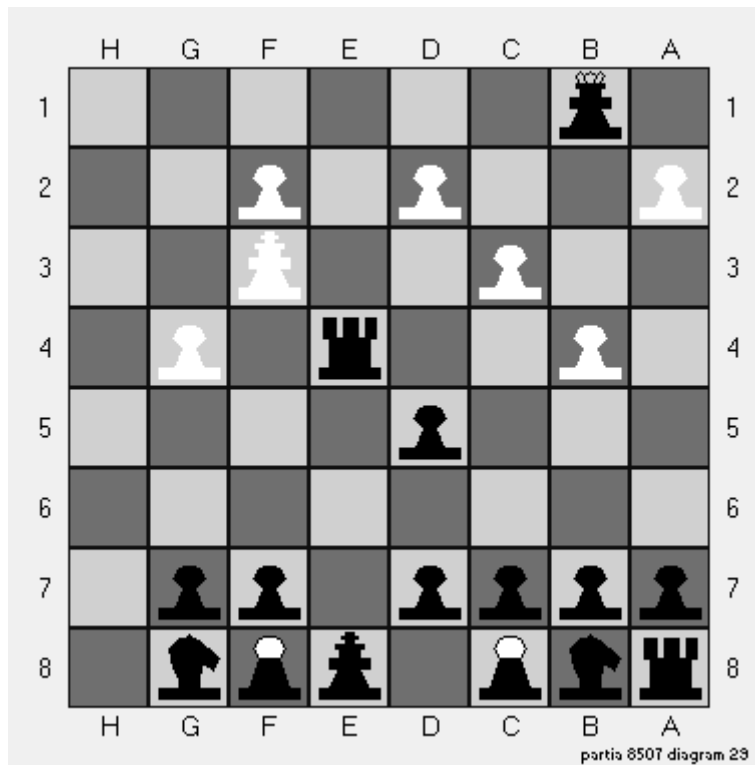


Diagram 4, partia\_8507\_diagram\_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 32 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 31 ruchu.

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:30

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	9	F8->D6	możliwy mat	(31:0,7/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6
2	12	E4->G4	możliwy mat	(31:0,6/9) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (32:9,9/9)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji E4 na G4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	13	E4->F4	możliwy mat	(31:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (32:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E4 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	16	E4->E3	możliwy mat	(31:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,3,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (32:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
5	20	E4->D4	możliwy mat	(31:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E4 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
6	21	E4->C4	możliwy mat	(31:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E4 na C4
7	22	E4->B4	możliwy mat	(31:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (32:11,11/11)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji E4 na B4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
8	30	B1->G1	możliwy mat	(!) (31:0,7/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B1->G1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na G1
9	31	B1->F1	możliwy mat	(31:0,7/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na F1

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

1) B1->G1, 31:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8507.1, dla ruchu B1->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[30] Hb1-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem

[31] a2- a4 (1) ruch białym pionkiem

[32] Hg1:Hg4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

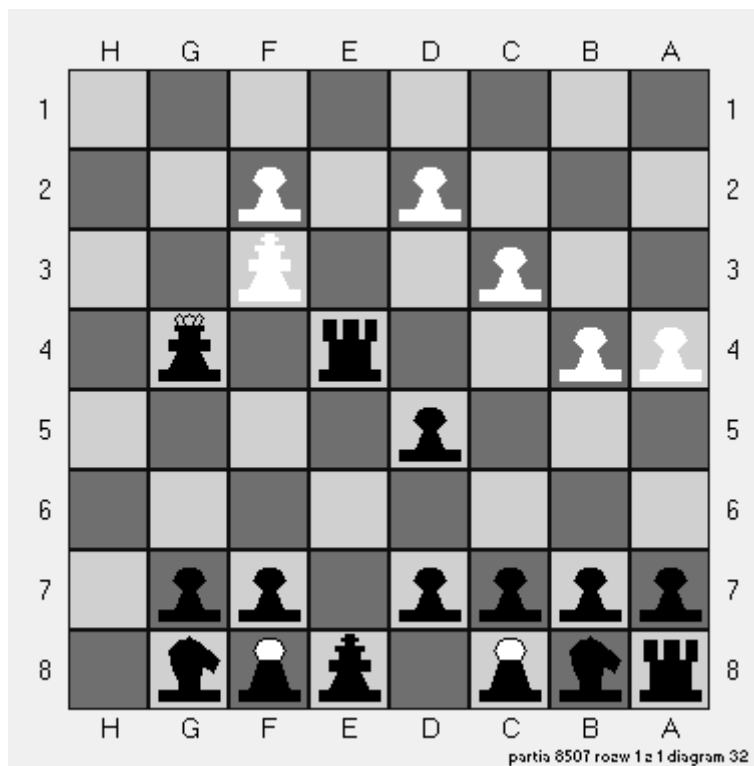


Diagram 5, partia\_8507\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_32