50 zadań i zagadek szachowych
NA DOBRE MYŚLENIE

27.01.2023

4/2023

ISSN 2657-8441

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 5 ruchów prowadzących do sukcesu....11
Zadanie 3. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu....19
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....27
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu....31
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu....37
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....41
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....46
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu....49
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu....55
Zadanie 11. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu....62
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....73
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....79
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu....86
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....93
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....96
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....99
Zadanie 18. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu....102
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu....108
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....112
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....117
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....120
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....126
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....129
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu....134
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....138
Zadanie 27. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu....141
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....147
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....152
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....158
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....161
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....166
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu....173
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu....177
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....181
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....185
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu....190
Zadanie 38. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu....196
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....205
Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu....208
Zadanie 41. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu....216
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....223
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu....226
Zadanie 44. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu....231
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu....236
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu....239
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu....246

Zadanie 48. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu i 24 ruchy prowadzące do remisu.…253
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....265
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....270

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 zamatowania 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, 19, 27, 31
Zestaw 2, strony do wydrukowania: 37, 41, 46, 49, 55
Zestaw 3, strony do wydrukowania: 62, 73, 79, 86, 93
Zestaw 4, strony do wydrukowania: 96, 99, 102, 108, 112
Zestaw 5, strony do wydrukowania: 117, 120, 126, 129, 134
Zestaw 6, strony do wydrukowania: 138, 141, 147, 152, 158
Zestaw 7, strony do wydrukowania: 161, 166, 173, 177, 181
Zestaw 8, strony do wydrukowania: 185, 190, 196, 205, 208
Zestaw 9, strony do wydrukowania: 216, 223, 226, 231, 236
Zestaw 10, strony do wydrukowania: 239, 246, 253, 265, 270

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.gryiszchy.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 9924, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów,
rozpoczęta od h2-h4,g7-g6,f2-f4,a7-a5, długość partii 36 ruchów.

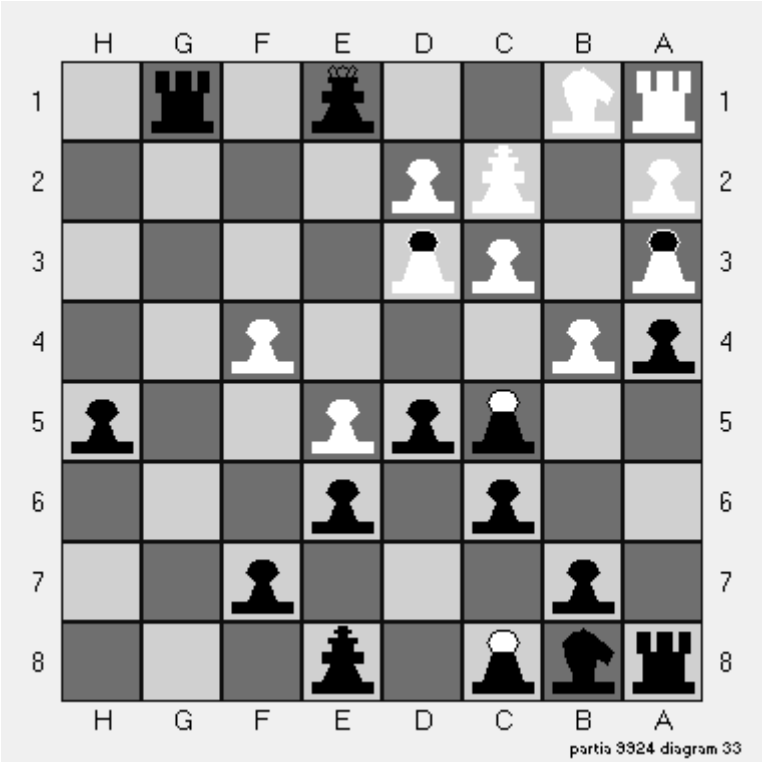

Diagram 1, partia_9924_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:34

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	(35:0,3/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	2	G1->H1	możliwy mat	(35:0,3/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	10	G1->F1	możliwy mat	(35:0,3/16) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
4	11	F7->F5	możliwy mat	(35:0,3/14) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	12	F7->F6	możliwy mat	(35:0,3/17) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (36:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	15	E1->F1	możliwy mat	(35:0,3/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
7	17	E1->E2	możliwy mat	(35:0,1/15) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (36:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
8	21	E1->D1	możliwy mat	(!) (35:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E1->D1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na D1
9	25	E8->F8	możliwy mat	(35:0,3/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	26	E8->E7	możliwy mat	(35:0,3/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego Gońca
11	27	E8->D7	możliwy mat	(35:0,3/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
12	28	E8->D8	możliwy mat	(35:0,3/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
13	29	D5->D4	możliwy mat	(35:0,3/17) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (36:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
14	30	C5->F2	możliwy mat	(35:0,3/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na F2
15	31	C5->F8	możliwy mat	(35:0,3/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na F8
16	32	C5->E3	możliwy mat	(35:0,3/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	33	C5->E7	możliwy mat	(35:0,3/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E7
18	34	C5->D4	możliwy mat	(35:0,4/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
19	35	C5->D6	możliwy mat	(35:0,3/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	36	C5->B4	możliwy mat	(35:0,4/16) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:16,16/16)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B4 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
21	37	C5->B6	możliwy mat	(35:0,3/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B6
22	38	C5->A7	możliwy mat	(35:0,3/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na A7
23	39	C8->D7	możliwy mat	(35:0,3/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
24	40	B7->B5	możliwy mat	(35:0,3/14) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
25	41	B7->B6	możliwy mat	(35:0,3/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
26	42	B8->D7	możliwy mat	(35:0,3/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
27	43	B8->A6	możliwy mat	(35:0,3/16) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
28	44	A8->A5	możliwy mat	(35:0,3/17) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (36:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
29	45	A8->A6	możliwy mat	(35:0,3/16) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
30	46	A8->A7	możliwy mat	(35:0,3/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

Spośród 46 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:
1) E1->D1, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9924.1, dla ruchu E1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[34] He1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch
[35] Kc2-Kb2 (1) ruch białym królem
[36] Hd1-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

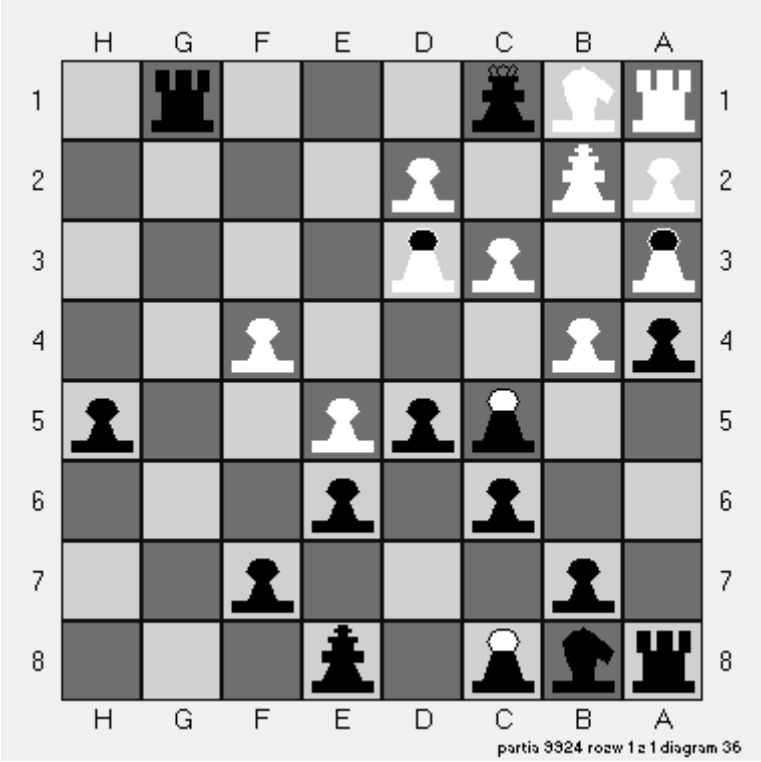

Diagram 2, partia_9924_rozw_1_z_1_diagram_36

Zadanie 2. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 9925, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów,
rozpoczęta od h2-h4,g7-g6,f2-f4,a7-a6, długość partii 46 ruchów.

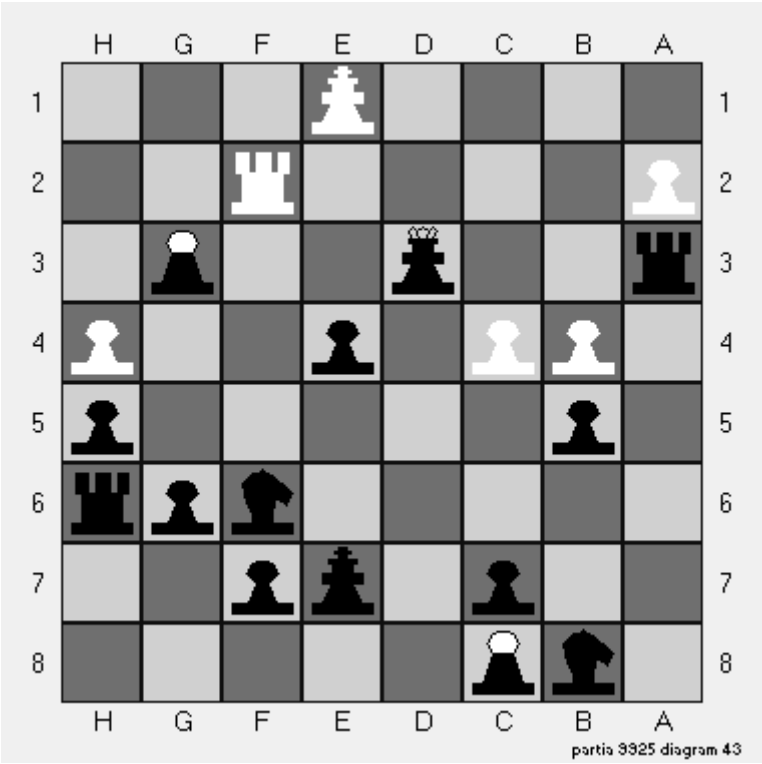

Diagram 3, partia_9925_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 59 różnych ruchów.

Zaproponuj pięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1)_____

2)_____

3)_____

4)_____

5)_____

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	6	G3->F4	możliwy mat	(45:0,1/11) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G3 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	11	F6->G4	możliwy mat	(!) (45:1,2/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F6->G4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	16	E4->E3	możliwy mat	(!) (45:1,2/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E4->E3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	24	D3->F3	możliwy mat	(45:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	26	D3->E3	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E3
6	28	D3->D2	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 D3 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	29	D3->D4	możliwy mat	(45:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	34	D3->C2	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	42	C8->G4	możliwy mat	(!) (45:1,2/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C8->G4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	52	A3->C3	możliwy mat	(!) (45:0,4/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A3->C3	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A3 na

						wygrywasz	C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	53	A3->B3	możliwy mat	(45:0,4/5) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A3 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
12	54	A3->A2	możliwy mat	(!) (45:1,2/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A3->A2 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A3 na A2 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 59 ruchów, pięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:
1) A3->A2, 45:1,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na dwie ścieżki będzie prowadzić do remisu
2) C8->G4, 45:1,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na dwie ścieżki będzie prowadzić do remisu
3) E4->E3, 45:1,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na dwie ścieżki będzie prowadzić do remisu
4) F6->G4, 45:1,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na dwie ścieżki będzie prowadzić do remisu
5) A3->C3, 45:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 9925.1, dla ruchu A3->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 54)

[44] Wa3:Wa2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka
[45] c4: b5 (2) pobicie białym pionkiem czarnego pionka
[46] Gg3:Gf2 (2) pobicie czarnym gońcem białej wieży /jest mat/

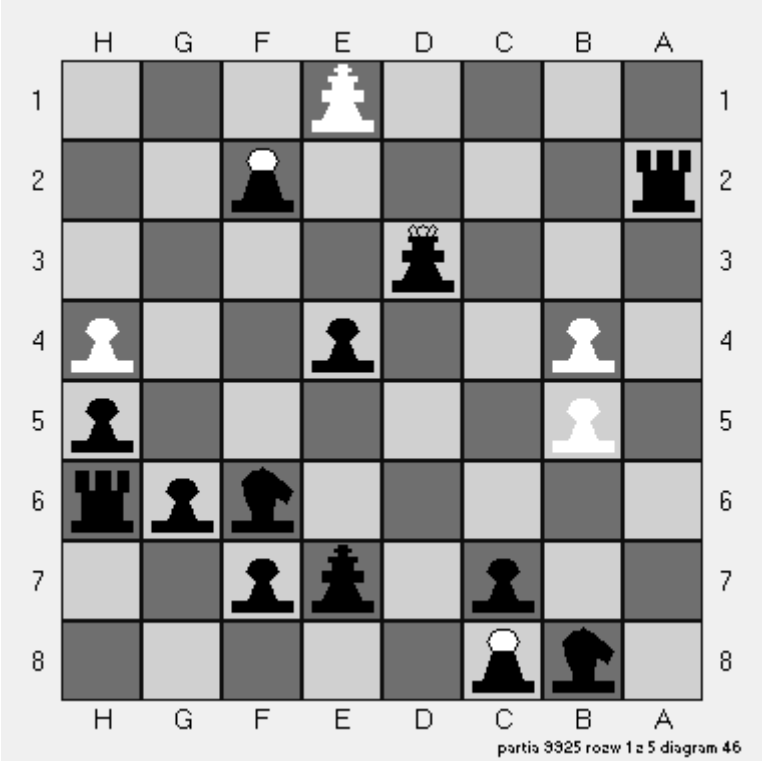

Diagram 4, partia_9925_rozw_1_z_5_diagram_46

Finał 9925.2, dla ruchu C8->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 42)

[44] Gc8-Gg4 (1) ruch czarnym gońcem
[45] c4: b5 (2) pobicie białym pionkiem czarnego pionka
[46] Hd3-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

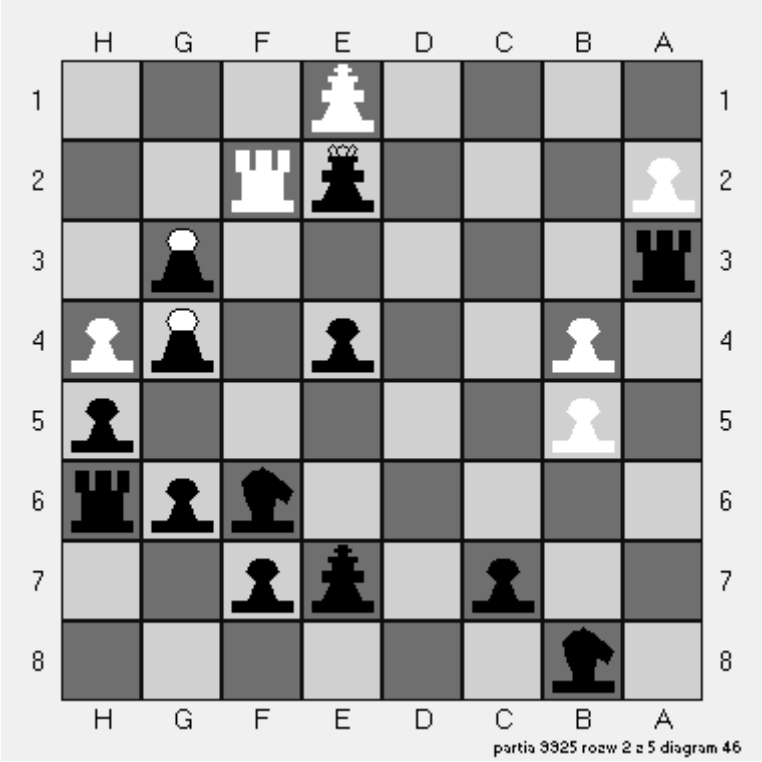

Diagram 5, partia_9925_rozw_2_z_5_diagram_46

Finał 9925.3, dla ruchu E4->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[44] e4- e3 (1) ruch czarnym pionkiem
[45] c4: b5 (2) pobicie białym pionkiem czarnego pionka
[46] e3: f2 (2) pobicie czarnym pionkiem białej wieży /jest mat/

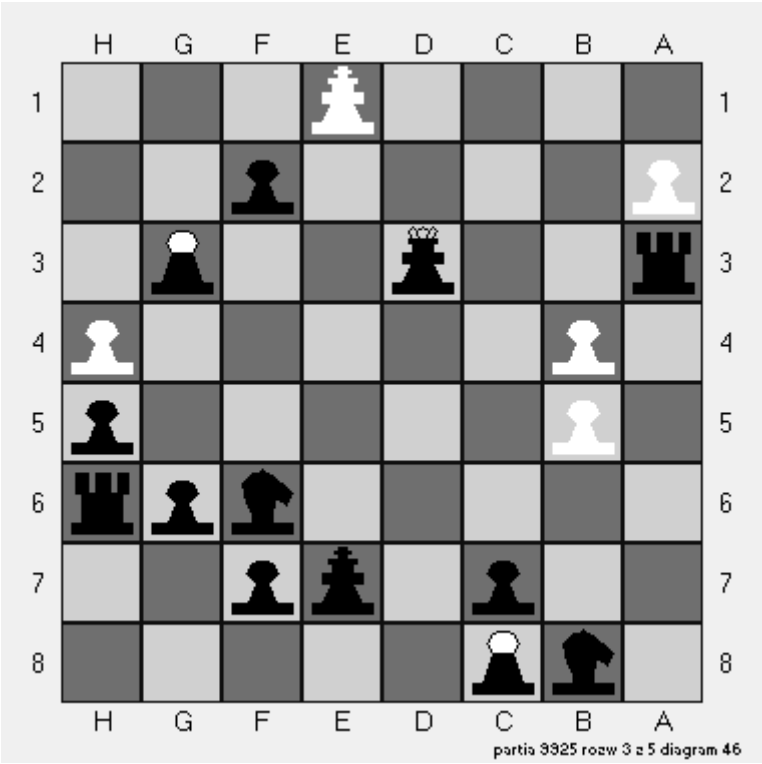

Diagram 6, partia_9925_rozw_3_z_5_diagram_46

Finał 9925.4, dla ruchu F6->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[44] Sf6-Sg4 (1) ruch czarnym koniem
[45] c4: b5 (2) pobicie białym pionkiem czarnego pionka
[46] Gg3:Gf2 (2) pobicie czarnym gońcem białej wieży /jest mat/

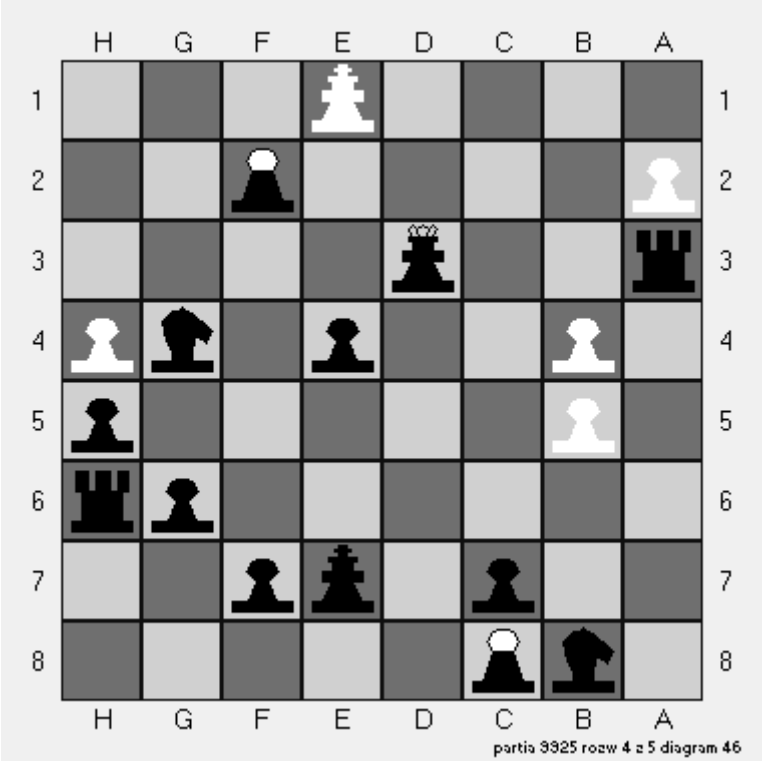

Diagram 7, partia_9925_rozw_4_z_5_diagram_46

Finał 9925.5, dla ruchu A3->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 52)

[44] Wa3-Wc3 (1) ruch czarną wieżą
[45] c4: b5 (2) pobicie białym pionkiem czarnego pionka
[46] Wc3-Wc1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

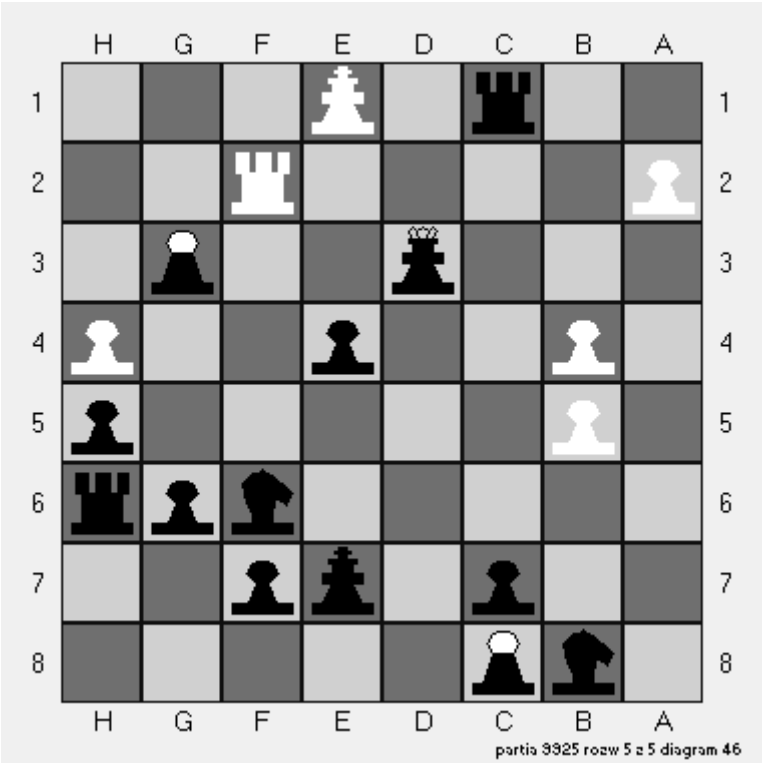

Diagram 8, partia_9925_rozw_5_z_5_diagram_46