

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

17.09.2021

38/2021



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	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	20
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	43
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	51
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	58
Zadanie 13. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	65
Zadanie 14. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	72
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 17. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	85
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	96
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	112
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	129
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	133
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	150
Zadanie 33. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	155
Zadanie 34. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	161
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	173
Zadanie 37. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	179
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	204
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 44. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	217
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	227
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	234

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	241
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	244
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	250

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 zamotowania 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, 15, 20, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 34, 39, 43, 46

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 51, 58, 65, 72, 77

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 82, 85, 92, 96, 101

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 104, 107, 112, 115, 118

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 121, 126, 129, 133, 140

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 145, 150, 155, 161, 168

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 173, 179, 189, 192, 197

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 204, 208, 214, 217, 224

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 227, 234, 241, 244, 250

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 6179, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b5,g2-g3,Gc8-Ga6, długość partii 54 ruchy.

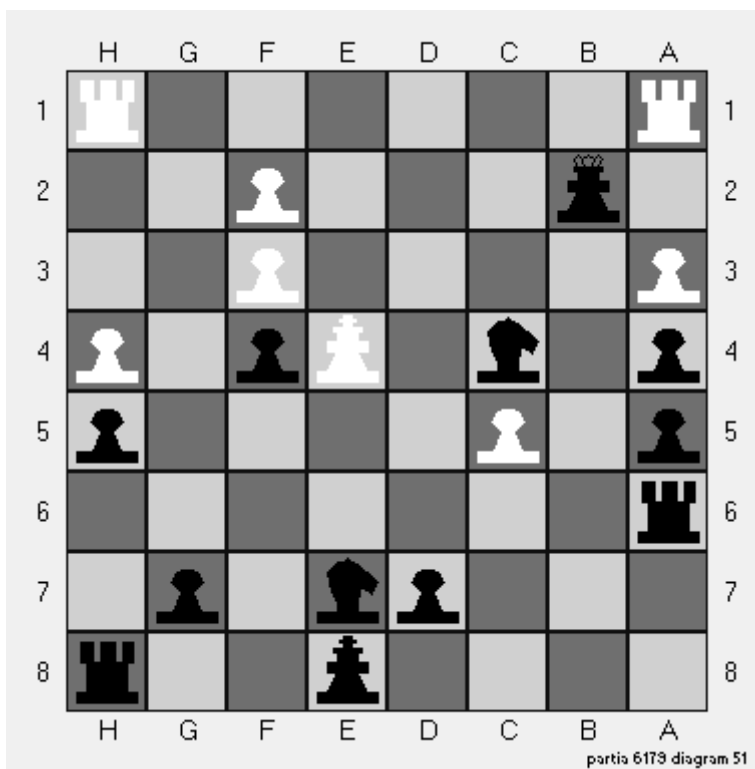


Diagram 1, partia_6179_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 52 różne ruchy.

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	1	H8->H6	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H8->H7	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->G8	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	6	G7->G6	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	7	E7->G6	możliwy mat	(53:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G6
6	8	E7->G8	możliwy mat	(53:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	9	E7->F5	możliwy mat	(53:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
8	10	E7->D5	możliwy mat	(53:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (54:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	11	E7->C6	możliwy mat	(53:0,2/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	12	E7->C8	możliwy mat	(53:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	14	E8->F7	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	15	E8->F8	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	16	E8->D8	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	17	D7->D5	możliwy mat	(53:0,2/3) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	18	D7->D6	możliwy mat	(53:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	25	B2->F2	możliwy mat	(53:0,14/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:18,18/18)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na F2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	27	B2->E2	możliwy mat	(53:0,1/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	29	B2->D2	możliwy mat	(!) (53:0,16/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:16,16/16)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B2->D2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na D2
19	33	B2->C3	możliwy mat	(53:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	41	B2->A1	możliwy mat	(53:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (54:12,12/12)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na A1 zbita biała Wieża, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
21	44	A6->H6	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A6 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	45	A6->G6	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A6 na G6, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
23	47	A6->E6	możliwy mat	(53:0,1/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A6 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	48	A6->D6	możliwy mat	(53:0,17/18) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A6 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
25	49	A6->C6	możliwy mat	(53:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A6 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	50	A6->B6	możliwy mat	(53:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (54:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A6 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
27	51	A6->A7	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A6 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	52	A6->A8	możliwy mat	(53:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A6 na A8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 52 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B2->D2, 53:0,16/16 szesnaście na szesnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6179.1, dla ruchu B2->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[52] Hb2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem

[53] Wa1-Wb1 (1) ruch białą wieżą

[54] Wa6-We6 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

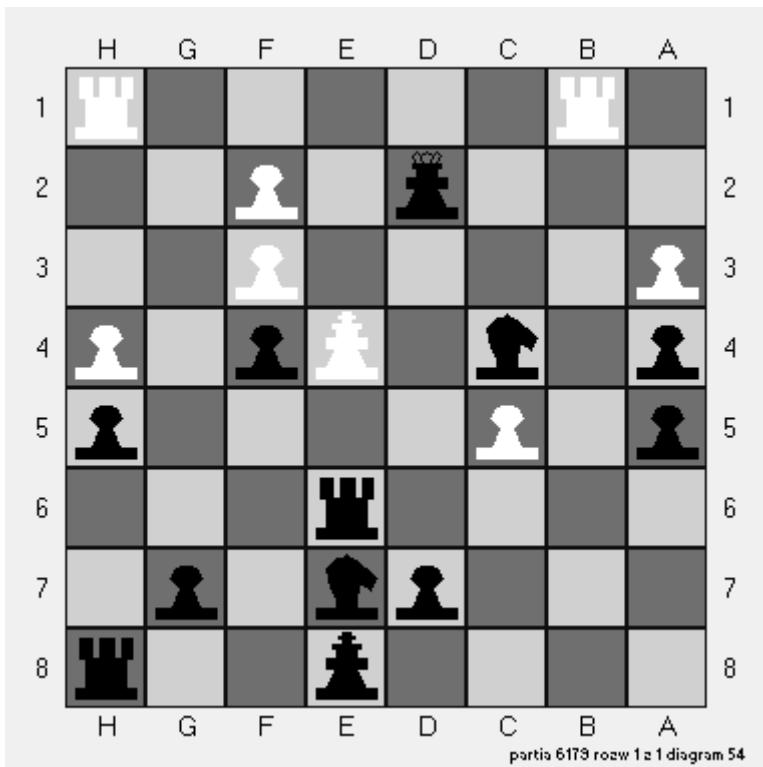


Diagram 2, partia_6179_rozw_1_z_1_diagram_54

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 6180, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b5,g2-g3,b5-b4, długość partii 38 ruchów.

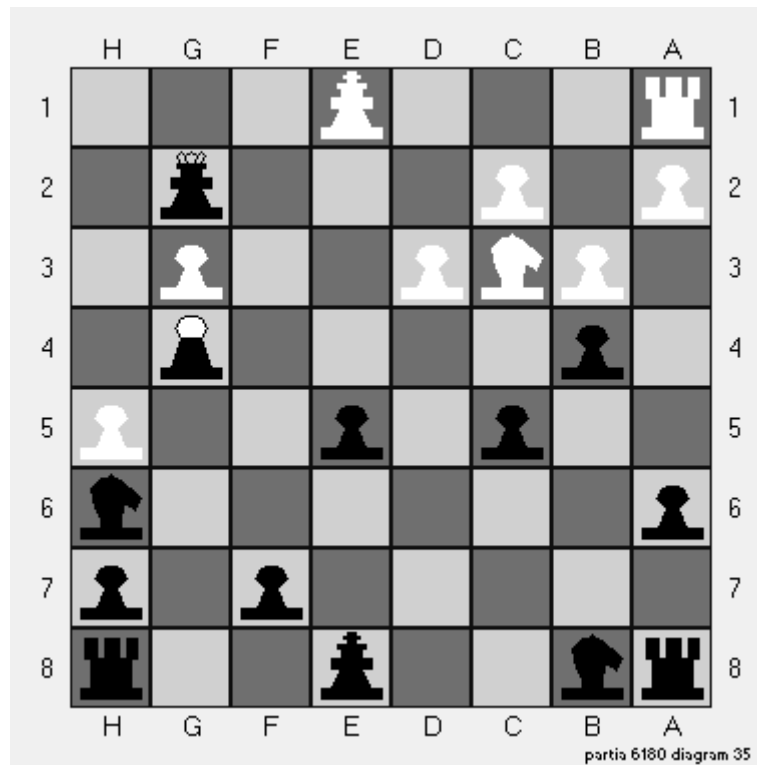


Diagram 3, partia_6180_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:36

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G8	możliwy mat	(37:0,7/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8
2	2	H6->F5	możliwy mat	(37:0,7/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5
3	3	H8->G8	możliwy mat	(37:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
4	4	H8->F8	możliwy mat	(37:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
5	6	G2->H2	możliwy mat	(37:0,7/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na H2
6	12	G2->F3	możliwy mat	(37:0,7/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na F3
7	14	G2->E4	możliwy mat	(37:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (38:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
8	17	G2->C2	możliwy mat	(37:0,7/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:14,14/14)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na C2 zбиты biały pionek
9	21	G4->H5	możliwy mat	(37:0,7/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:14,14/14)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5 zбиты biały pionek
10	22	G4->F3	możliwy mat	(37:0,7/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3
11	26	G4->D1	możliwy mat	(37:0,6/15) w 2 ruchu [0,3,0,0,0](?) <0,3,0,0,0>, (!) (38:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
12	29	F7->F5	możliwy mat	(37:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
13	30	F7->F6	możliwy mat	(37:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
14	31	E5->E4	możliwy mat	(37:0,7/14) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	32	E8->G8	możliwy mat	(37:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8
16	33	E8->F8	możliwy mat	(37:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
17	34	E8->E7	możliwy mat	(37:0,6/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
18	35	E8->D7	możliwy mat	(37:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
19	36	E8->D8	możliwy mat	(37:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
20	37	C5->C4	możliwy mat	(37:0,7/15) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	38	B4->C3	możliwy mat	(!) (37:0,7/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B4->C3 wygrywasz	bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B4 na C3 zbity biały Koń
22	39	B8->D7	możliwy mat	(37:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
23	40	B8->C6	możliwy mat	(37:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
24	41	A6->A5	możliwy mat	(37:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5
25	42	A8->A7	możliwy mat	(37:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 42 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B4->C3, 37:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6180.1, dla ruchu B4->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 38)

[36] b4: c3 (2) pobicie czarnym pionkiem białego konia

[37] a2- a3 (1) ruch białym pionkiem

[38] Hg2-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

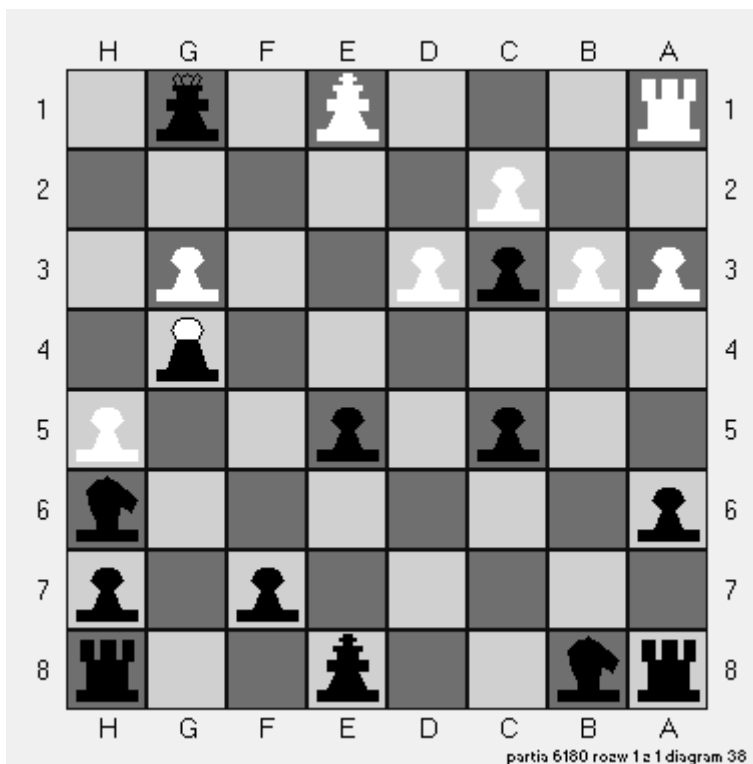


Diagram 4, partia_6180_rozw_1_z_1_diagram_38