

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

16.06.2023

24/2023



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	14
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	24
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	27
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	30
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	33
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	36
Zadanie 9. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	41
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	47
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	50
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	55
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	60
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	65
Zadanie 15. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	68
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	73
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	76
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	79
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	86
Zadanie 20. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu i 2 ruchy prowadzące do remisu.....	89
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	97
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	102
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	108
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	111
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	116
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	120
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	125
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	130
Zadanie 29. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	134
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	140
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	146
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	151
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	157
Zadanie 34. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	164
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	172
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	178
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	183
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	188
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	192
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	198
Zadanie 41. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu.....	202
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	214
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	220
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	225
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	228
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	234
Zadanie 47. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	238

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	243
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	247
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	253

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, 14, 18, 24, 27

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 33, 36, 41, 47

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 50, 55, 60, 65, 68

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 73, 76, 79, 86, 89

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 97, 102, 108, 111, 116

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 120, 125, 130, 134, 140

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 146, 151, 157, 164, 172

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 178, 183, 188, 192, 198

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 202, 214, 220, 225, 228

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 234, 238, 243, 247, 253

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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 10935, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sf6,Sb1-Sc3,Sf6-Se4, długość partii 46 ruchów.

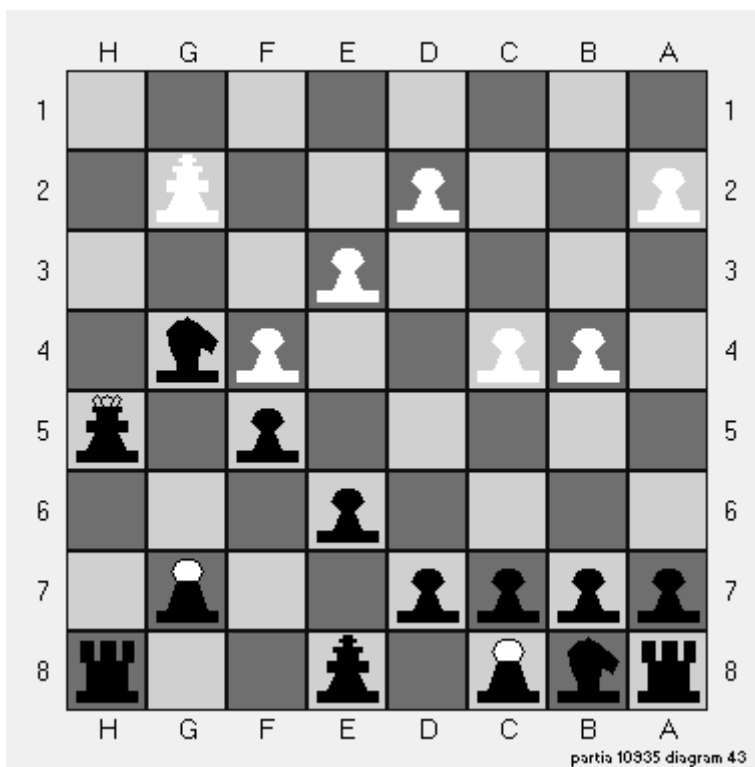


Diagram 1, partia_10935_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 43 różne ruchy.

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

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

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	H5->H1	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: H5->H1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na H1
2	2	H5->H2	możliwy mat	(!) (45:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H5->H2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na H2
3	3	H5->H3	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: H5->H3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na H3
4	4	H5->H4	możliwy mat	(!) (45:0,10/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H5->H4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na H4
5	5	H5->H6	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na H6
6	6	H5->H7	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na H7
7	10	H8->H6	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6
8	11	H8->H7	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
9	14	G4->H2	możliwy mat	(45:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na H2
10	18	G4->E3	możliwy mat	(45:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:4,4/4)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
11	19	G4->E5	możliwy mat	(45:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
12	21	G7->F6	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na F6
13	22	G7->F8	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na F8
14	23	G7->E5	możliwy mat	(45:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
15	24	G7->D4	możliwy mat	(45:0,3/11) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:11,11/11)			Gońcem z pozycji G7 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
16	25	G7->C3	możliwy mat	(45:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	26	G7->B2	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na B2
18	27	G7->A1	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na A1
19	28	E6->E5	możliwy mat	(45:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	30	E8->F7	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
21	31	E8->F8	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
22	32	E8->E7	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
23	33	E8->D8	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
24	34	D7->D5	możliwy mat	(45:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	35	D7->D6	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
26	36	C7->C5	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	37	C7->C6	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
28	38	B7->B5	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	39	B7->B6	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
30	40	B8->C6	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6

31	41	B8->A6	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
32	42	A7->A5	możliwy mat	(45:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	43	A7->A6	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 43 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) H5->H1, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) H5->H4, 45:0,10/10 dziesięć na dziesięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) H5->H3, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 4) H5->H2, 45:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 10935.1, dla ruchu H5->H1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[44] Hh5-Hh1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kg2-Kg3 (1) ruch białym królem

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

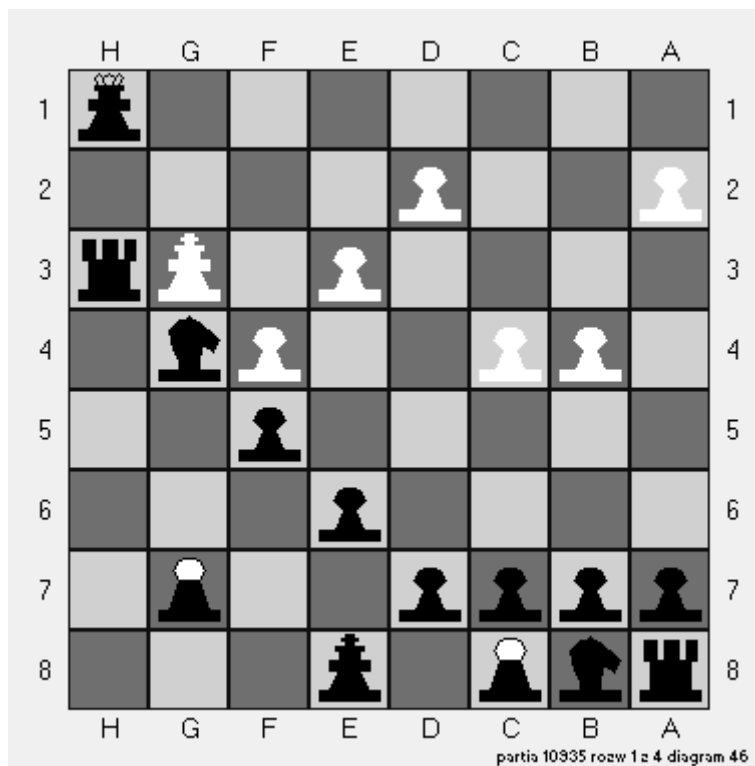


Diagram 2, partia_10935_rozw_1_z_4_diagram_46

Finał 10935.2, dla ruchu H5->H4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[44] Hh5-Hh4 (1) ruch czarnym hetmanem

[45] c4- c5 (1) ruch białym pionkiem

[46] Hh4-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

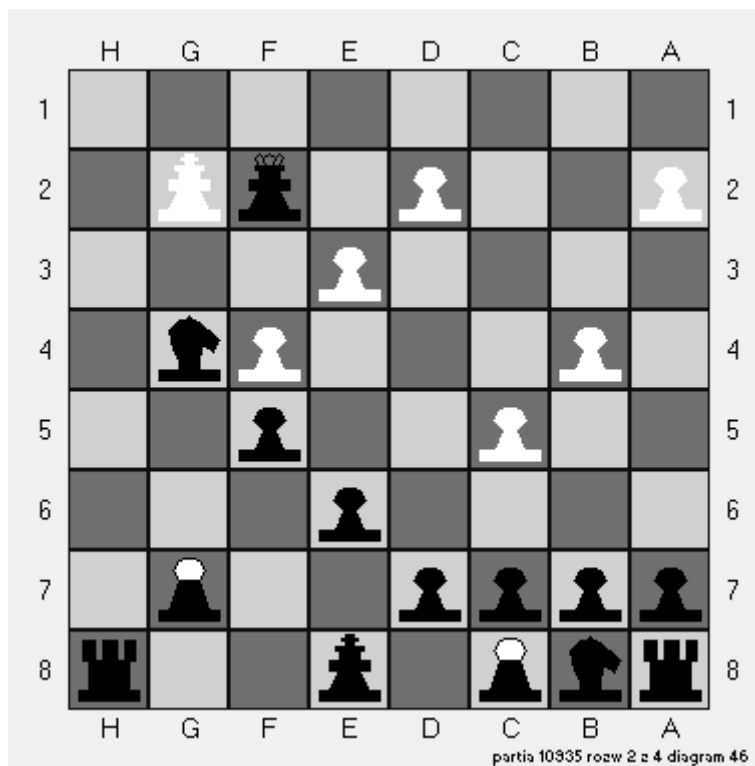


Diagram 3, partia_10935_rozw_2_z_4_diagram_46

Finał 10935.3, dla ruchu H5->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[44] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kg2-Kg1 (1) ruch białym królem

[46] Hh3-Hh1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

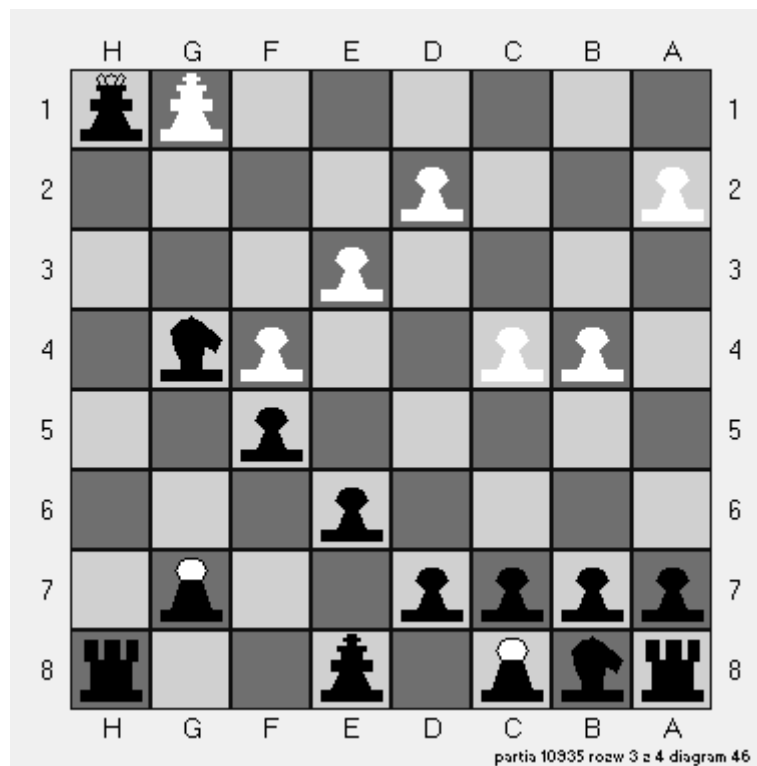


Diagram 4, partia_10935_rozw_3_z_4_diagram_46

Finał 10935.4, dla ruchu H5->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[44] Hh5-Hh2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[45] Kg2-Kf1 (1) ruch białym królem

[46] Hh2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

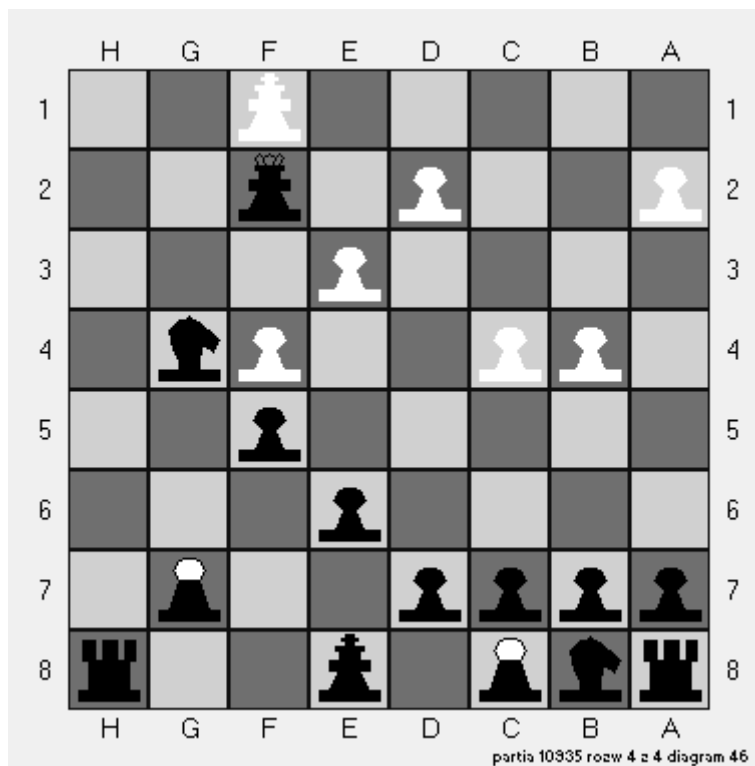


Diagram 5, partia_10935_rozw_4_z_4_diagram_46

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 10936, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sf6,Sb1-Sc3,Sf6-Sd5, długość partii 44 ruchy.

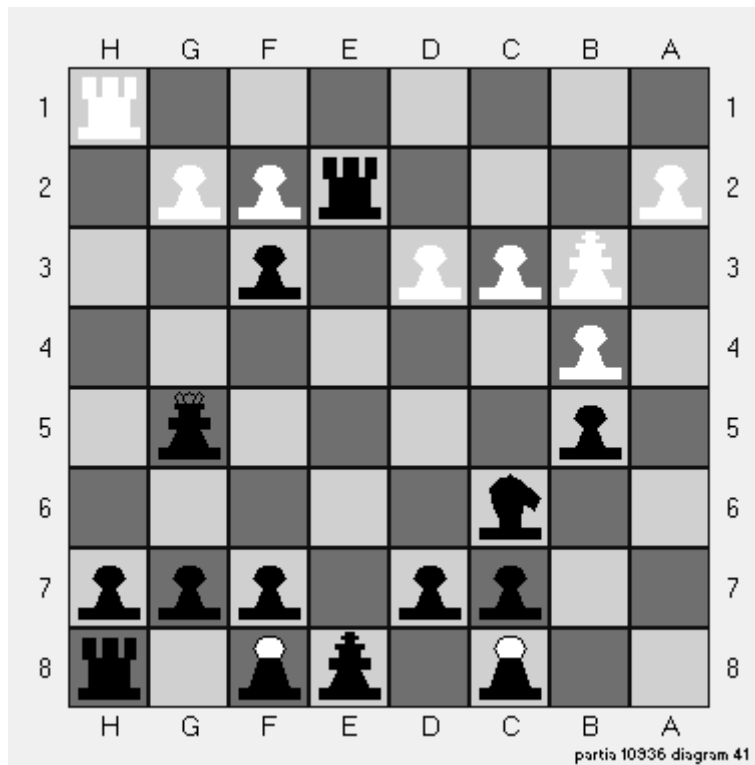


Diagram 6, partia_10936_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 54 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	10	G5->G6	możliwy mat	(43:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	12	G5->F5	możliwy mat	(43:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	13	G5->F6	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	14	G5->E3	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
5	15	G5->E5	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	16	G5->E7	możliwy mat	(43:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	17	G5->D2	możliwy mat	(!) (43:0,21/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (44:21,21/21)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->D2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	18	G5->D5	możliwy mat	(!) (43:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->D5 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na D5
9	20	G5->C1	możliwy mat	(43:0,17/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
10	21	G5->C5	możliwy mat	(43:0,2/22) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka

Spośród 54 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) G5->D2, 43:0,21/21 dwadzieściajeden na dwadzieściajeden ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) G5->D5, 43:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 10936.1, dla ruchu G5->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[42] Hg5-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem

[43] Wh1-Wa1 (1) ruch białą wieżą

[44] Hd2-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

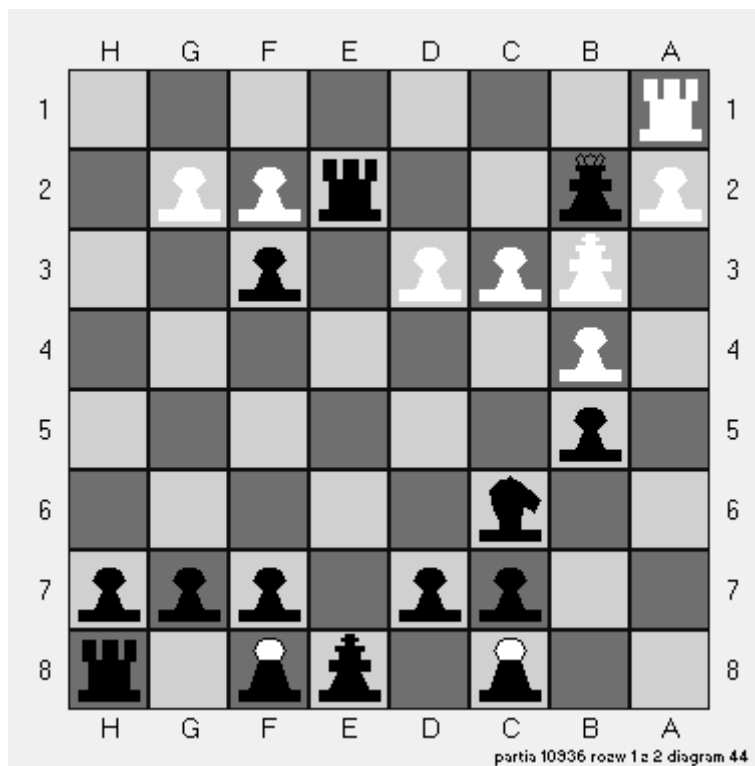


Diagram 7, partia_10936_rozw_1_z_2_diagram_44

Finał 10936.2, dla ruchu G5->D5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[42] Hg5-Hd5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[43] c3- c4 (1) ruch białym pionkiem

[44] Hd5:Hd3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

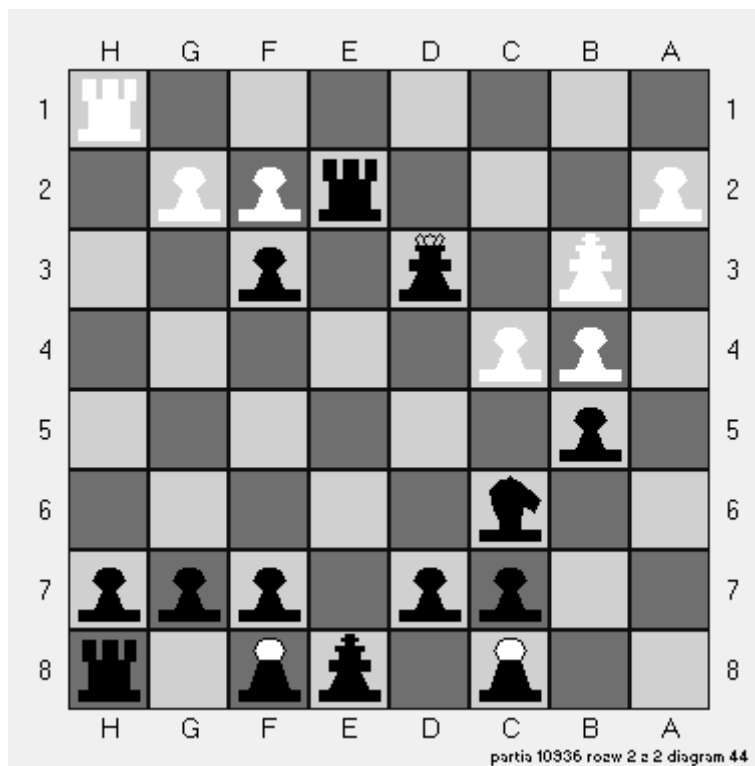


Diagram 8, partia_10936_rozw_2_z_2_diagram_44