

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

29.04.2022

17/2022



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	21
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	29
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	36
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	43
Zadanie 10. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	46
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	57
Zadanie 12. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	60
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	66
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 15. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	76
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	88
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	102
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	123
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	143
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	150
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	167
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	175
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	196
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	200
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	213
Zadanie 44. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	218
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	228
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	241

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	247
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	252
Zadanie 50. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	256

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 zamatoowania 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, 15, 18, 21, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 36, 40, 43, 46

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 57, 60, 66, 73, 76

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 83, 88, 94, 99, 102

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 106, 109, 114, 120, 123

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 132, 137, 140, 143, 150

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 157, 160, 163, 167, 172

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 175, 182, 187, 193, 196

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 200, 206, 213, 218, 228

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 235, 241, 247, 252, 256

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 7789, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a5,g2-g4,f7-f6, długość partii 46 ruchów.

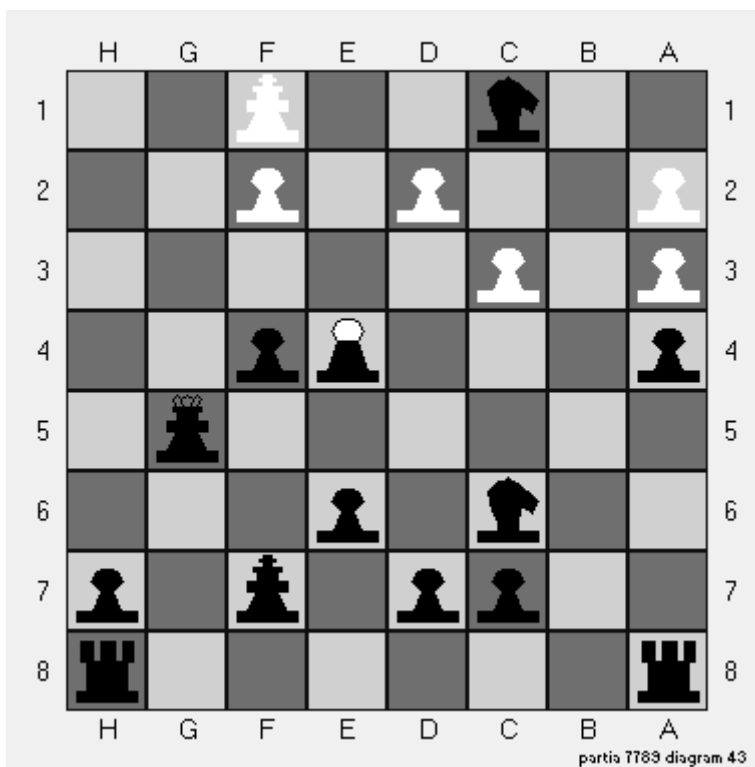


Diagram 1, partia_7789_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 68 różnych ruchów.

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 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	H7->H5	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
2	2	H7->H6	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	3	H8->G8	możliwy mat	(!) (45:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H8->G8 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
4	4	H8->F8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
5	5	H8->E8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na E8
6	6	H8->D8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na D8
7	7	H8->C8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na C8
8	8	H8->B8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na B8
9	9	G5->H4	możliwy mat	(45:0,5/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H4
10	10	G5->H5	możliwy mat	(45:0,5/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H5
11	11	G5->H6	możliwy mat	(45:0,5/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H6
12	13	G5->G2	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: G5->G2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G2
13	14	G5->G3	możliwy mat	(45:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	15	G5->G4	możliwy mat	(45:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G4
15	16	G5->G6	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G6
16	17	G5->G7	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G7
17	18	G5->G8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G8

18	26	G5->B5	możliwy mat	(45:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na B5
19	28	F4->F3	możliwy mat	(45:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F4 na F3
20	29	F7->G6	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6
21	30	F7->G7	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7
22	31	F7->G8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G8
23	32	F7->F6	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F6
24	33	F7->F8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8
25	34	F7->E7	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7
26	35	F7->E8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8
27	36	E4->H1	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na H1
28	38	E4->G6	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na G6
29	39	E4->F3	możliwy mat	(45:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na F3
30	40	E4->F5	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na F5
31	41	E4->D3	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: E4->D3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na D3
32	42	E4->D5	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na D5
33	43	E4->C2	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na C2
34	44	E4->B1	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na B1
35	45	E6->E5	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5
36	46	D7->D5	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			pionkiem z pozycji D7 na D5
37	47	D7->D6	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
38	52	C6->E5	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E5
39	53	C6->E7	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E7
40	54	C6->D4	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
41	55	C6->D8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D8
42	56	C6->B4	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
43	57	C6->B8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B8
44	58	C6->A5	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A5
45	59	C6->A7	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A7
46	60	A8->G8	możliwy mat	(!) (45:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->G8 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na G8
47	61	A8->F8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na F8
48	62	A8->E8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8
49	63	A8->D8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8
50	64	A8->C8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
51	65	A8->B8	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8
52	66	A8->A5	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5
53	67	A8->A6	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
54	68	A8->A7	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu			niebijący ruch czarną

				[0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			Wieżą z pozycji A8 na A7
--	--	--	--	-----------------------------	--	--	--------------------------

Spośród 68 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) H8->G8, 45:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) E4->D3, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) A8->G8, 45:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 4) G5->G2, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7789.1, dla ruchu H8->G8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[44] Wh8-Wg8 (1) ruch czarną wieżą

[45] d2- d3 (1) ruch białym pionkiem

[46] Hg5-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

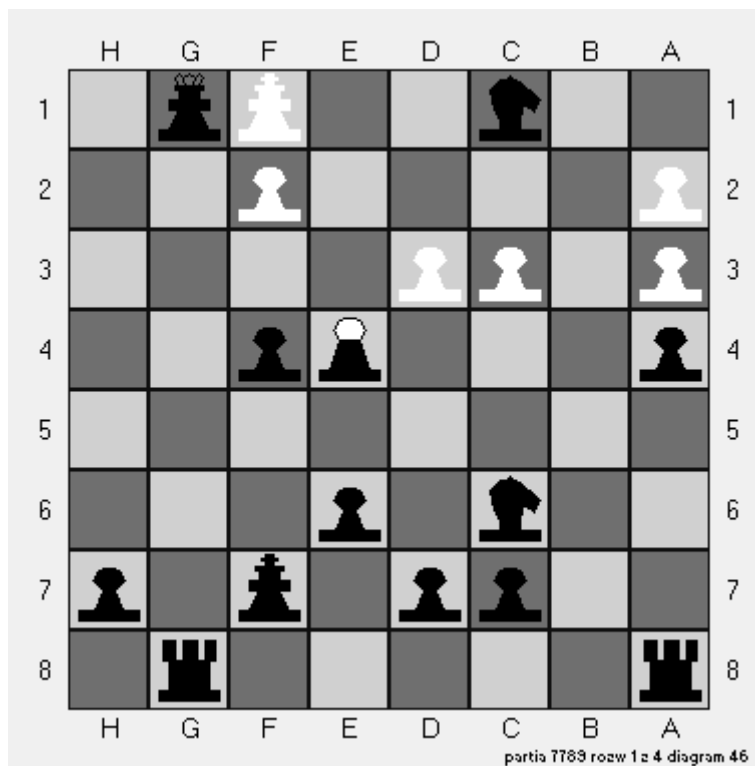


Diagram 2, partia_7789_rozw_1_z_4_diagram_46

Finał 7789.2, dla ruchu E4->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 41)

[44] Ge4-Gd3 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kf1-Ke1 (1) ruch białym królem

[46] Hg5-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

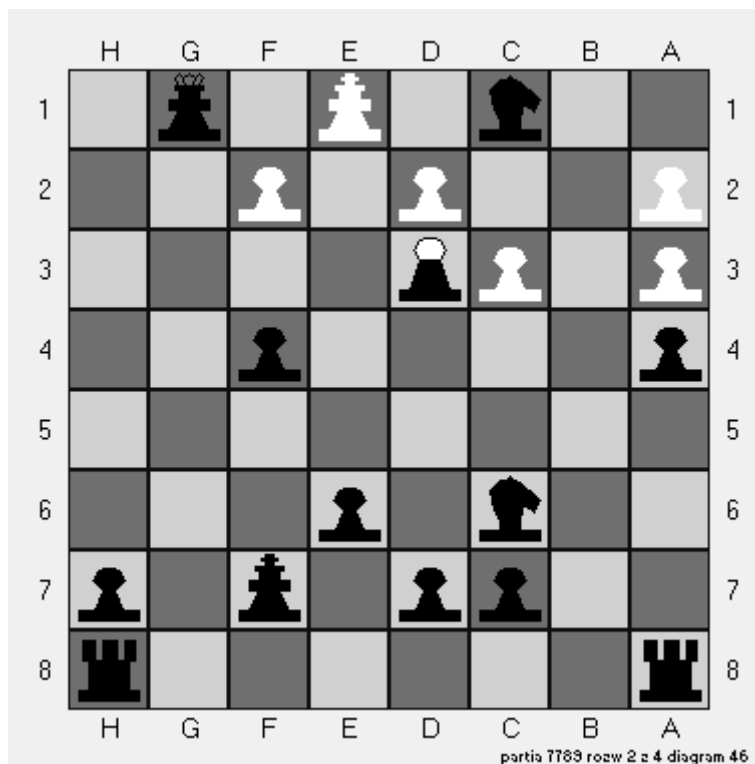


Diagram 3, partia_7789_rozw_2_z_4_diagram_46

Finał 7789.3, dla ruchu A8->G8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 60)

[44] Wa8-Wg8 (1) ruch czarną wieżą

[45] d2- d3 (1) ruch białym pionkiem

[46] Hg5-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

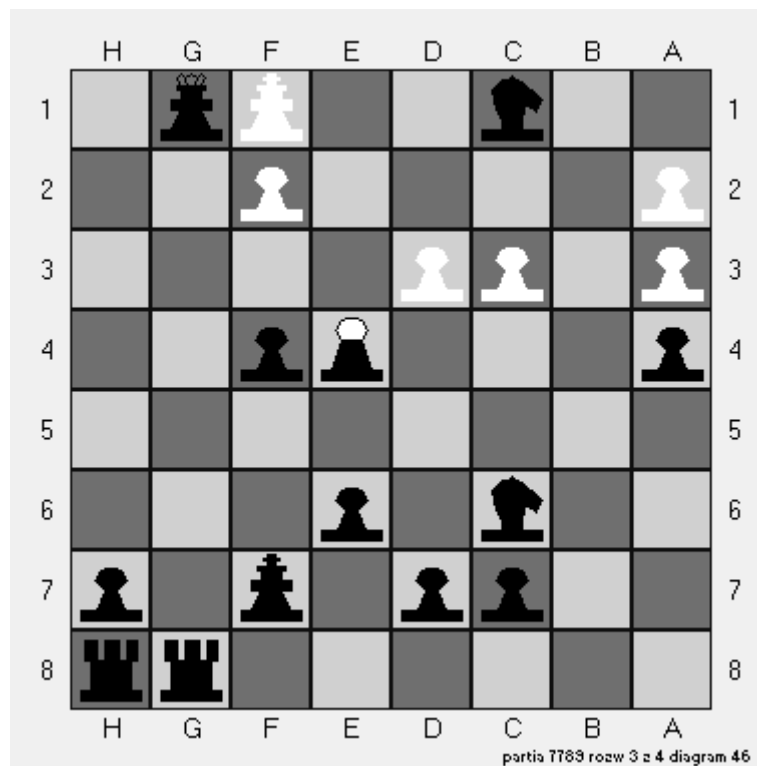


Diagram 4, partia_7789_rozw_3_z_4_diagram_46

Finał 7789.4, dla ruchu G5->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[44] Hg5-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kf1-Ke1 (1) ruch białym królem

[46] Hg2-Hh1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

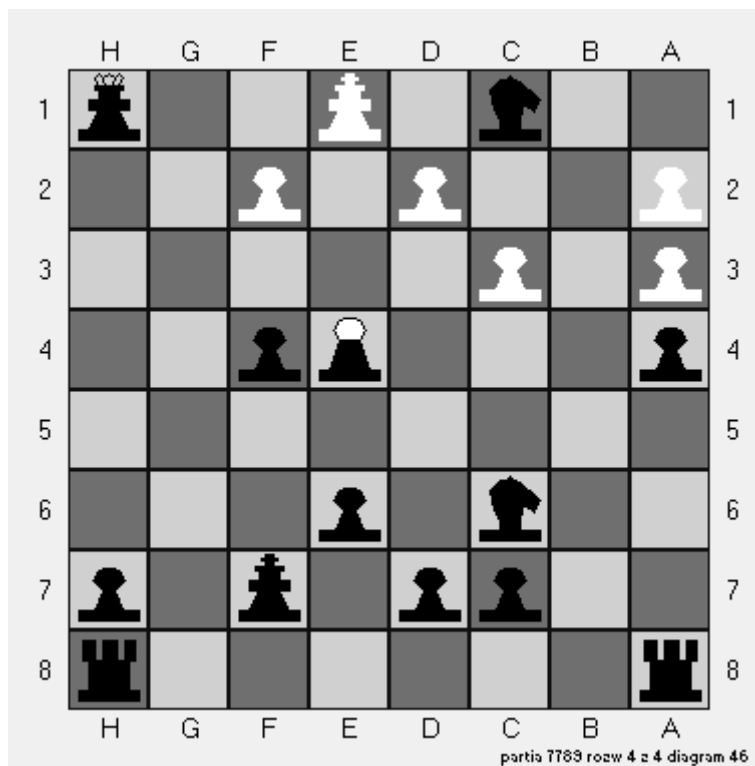


Diagram 5, partia_7789_rozw_4_z_4_diagram_46

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 7790, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a5,g2-g4,e7-e5, długość partii 42 ruchy.

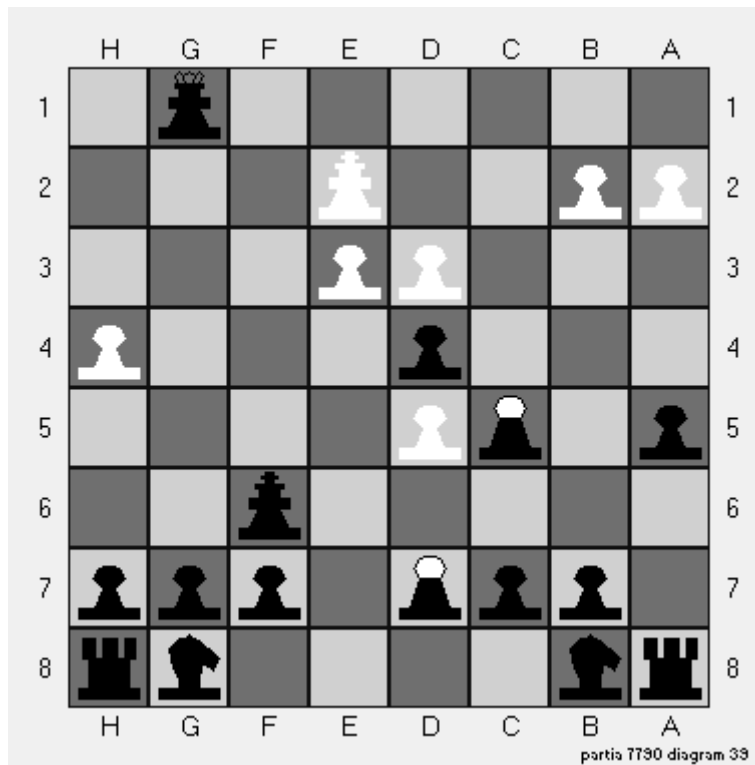


Diagram 6, partia_7790_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 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 oczekiwanego ruchu nr:40

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	13	G1->E3	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na E3 zбиты biały pionek
2	24	F6->E5	możliwy mat	(41:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	26	D4->E3	możliwy mat	(41:0,7/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D4 na E3 zбиты biały pionek
4	27	D7->H3	możliwy mat	(41:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	28	D7->G4	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: D7->G4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na G4
6	35	D7->A4	możliwy mat	(41:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	39	C5->B4	możliwy mat	(41:0,7/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 50 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D7->G4, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7790.1, dla ruchu D7->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[40] Gd7-Gg4 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Ke2-Kd2 (1) ruch białym królem

[42] Hg1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

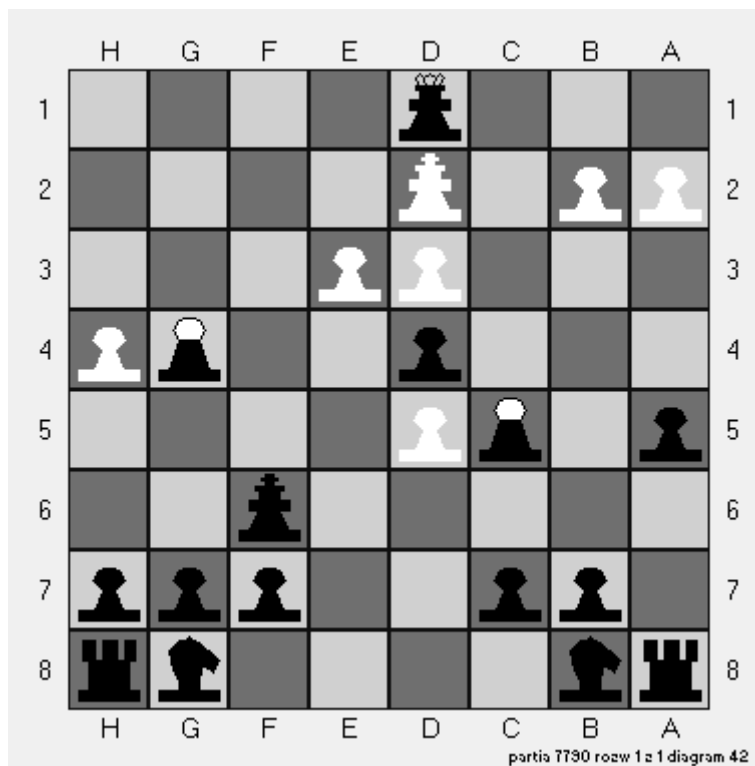


Diagram 7, partia_7790_rozw_1_z_1_diagram_42