

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

3.07.2020

27/2020



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	15
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	21
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	26
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	45
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	50
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	57
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	62
Zadanie 13. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	67
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	75
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	78
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	82
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	87
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	91
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	111
Zadanie 23. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	117
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	129
Zadanie 26. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	134
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	139
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	150
Zadanie 30. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	157
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 33. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	174
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	182
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	188
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	200
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	209
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	219
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	227
Zadanie 45. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	231
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	245

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	251
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	257
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	263

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, 15, 21, 26, 32

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 36, 40, 45, 50, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 57, 62, 67, 75, 78

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 82, 87, 91, 94, 100

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 106, 111, 117, 123, 129

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 134, 139, 145, 150, 157

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 165, 171, 174, 182, 188

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 194, 200, 203, 206, 209

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 216, 219, 222, 227, 231

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 240, 245, 251, 257, 263

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 2832, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f6,g2-g4,a7-a5, długość partii 46 ruchów.

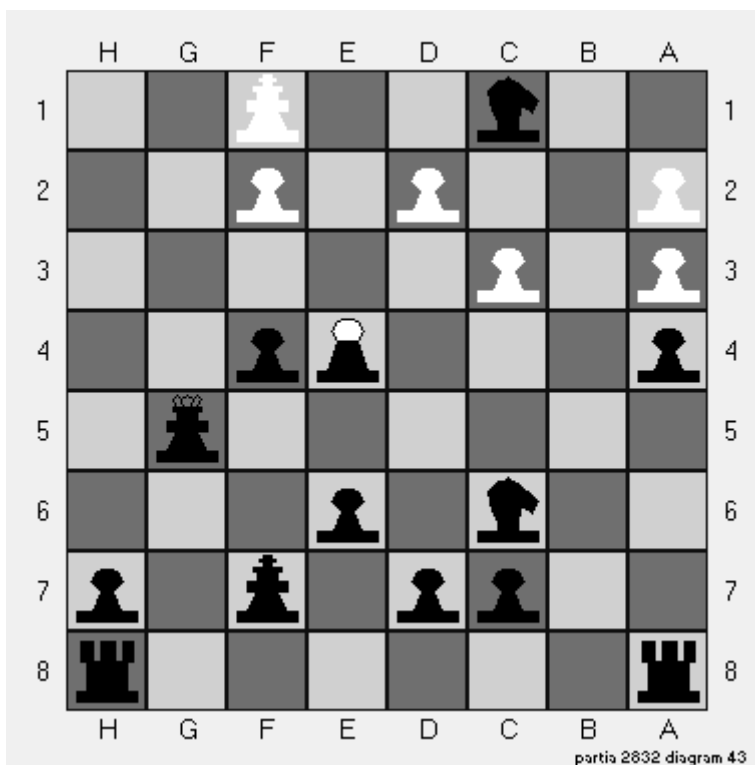


Diagram 1, partia_2832_diagram_43

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 wygrywasz	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 wygrywasz	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 2832.1, 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/

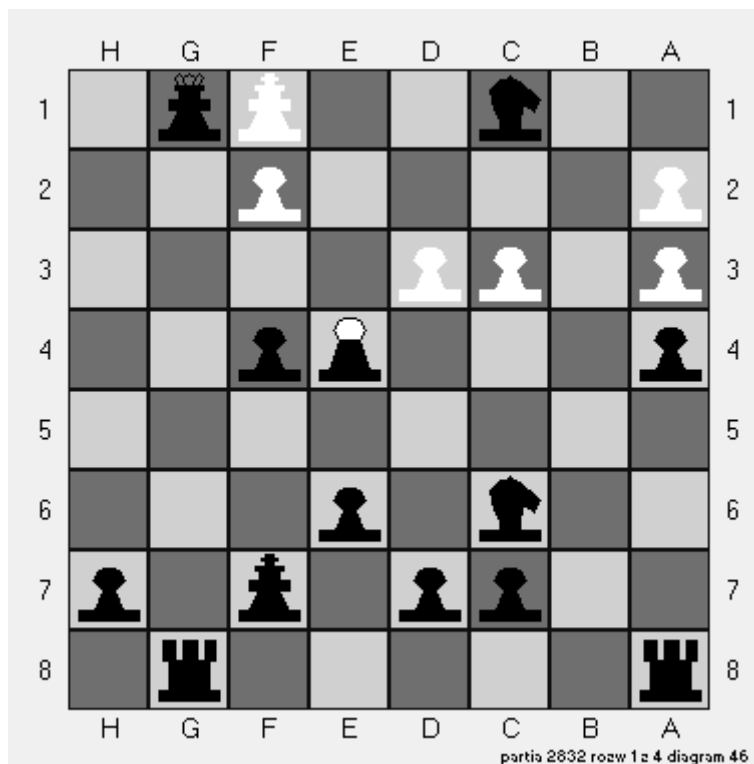


Diagram 2, partia_2832_rozw_1_z_4_diagram_46

Finał 2832.2, 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/

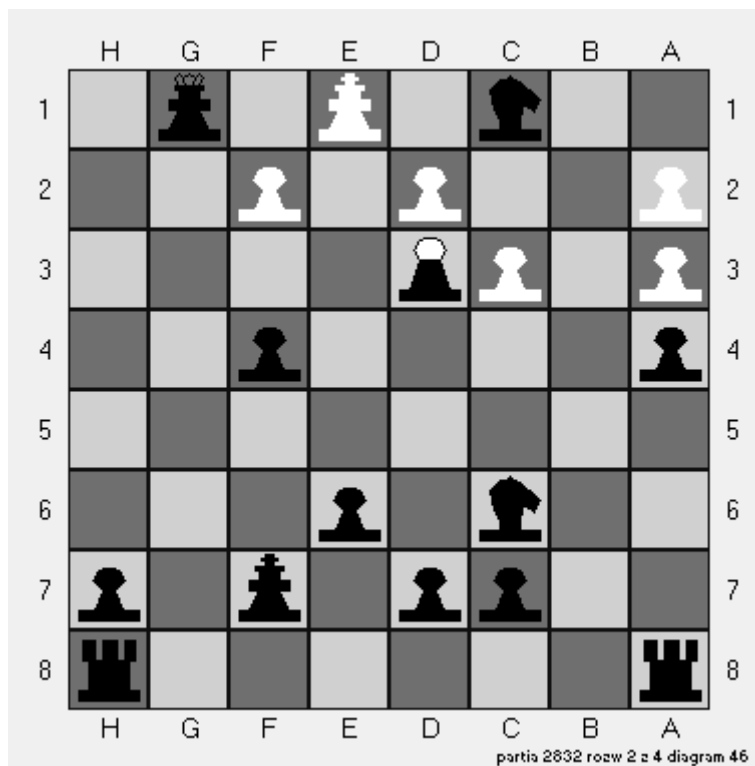


Diagram 3, partia_2832_rozw_2_z_4_diagram_46

Finał 2832.3, 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/

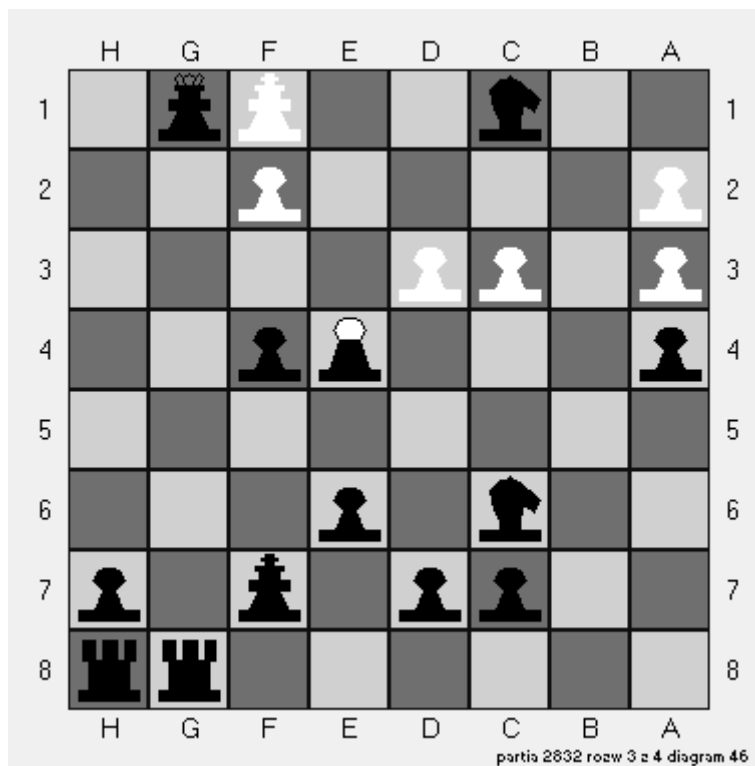


Diagram 4, partia_2832_rozw_3_z_4_diagram_46

Finał 2832.4, 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/

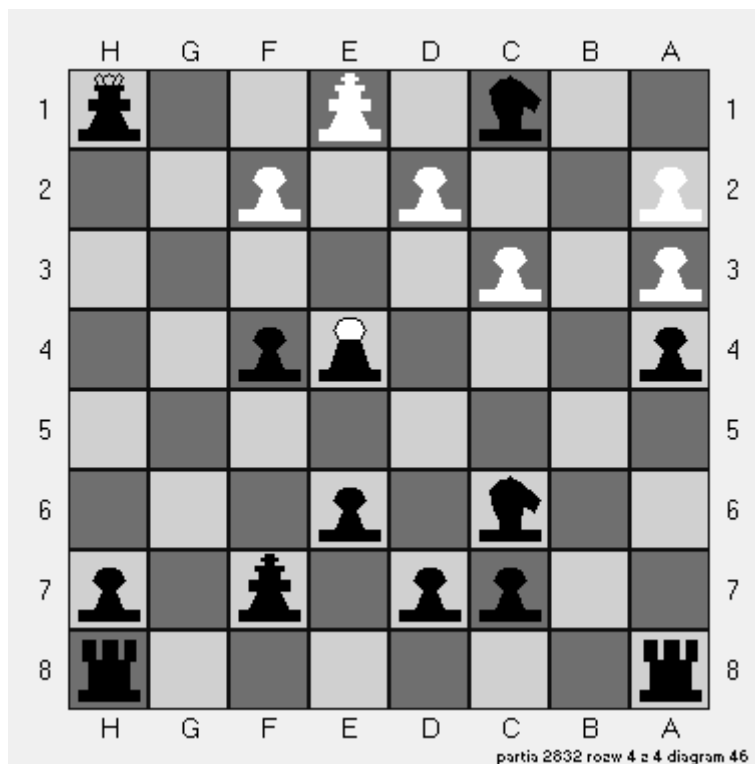


Diagram 5, partia_2832_rozw_4_z_4_diagram_46

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 2833, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f6,g2-g4,a7-a6, długość partii 40 ruchów.

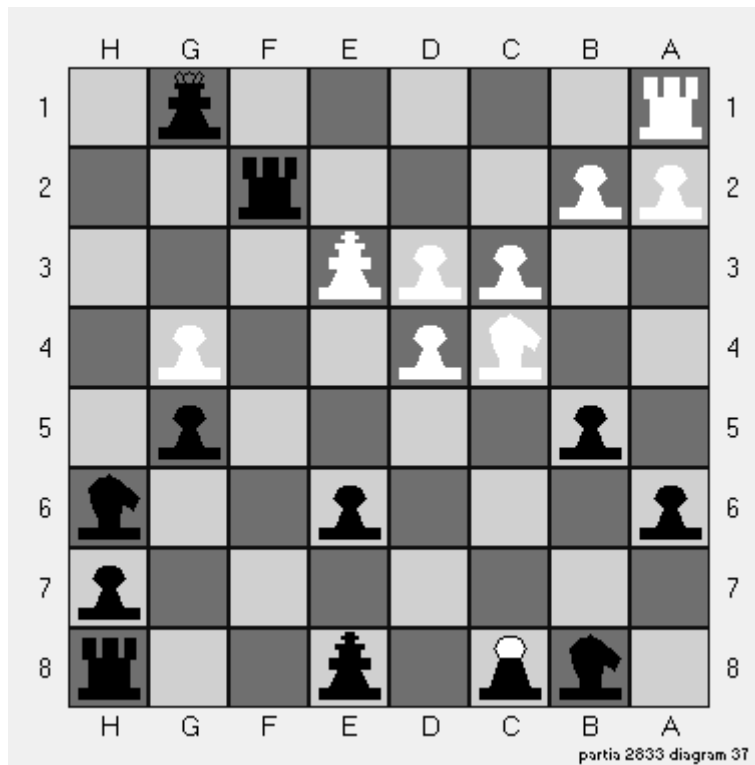


Diagram 6, partia_2833_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:38

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G4	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H6->G4 wygrasz	bijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4 zbity biały pionek
2	2	H6->G8	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	4	H6->F7	możliwy mat	(39:0,2/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	5	H8->G8	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	6	H8->F8	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	7	G1->H1	możliwy mat	(39:0,14/19) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (40:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
7	8	G1->H2	możliwy mat	(39:0,18/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H2
8	9	G1->G2	możliwy mat	(39:0,16/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G2
9	10	G1->G3	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->G3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G3
10	11	G1->G4	możliwy mat	(39:0,17/19) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (40:19,19/19)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G4 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
11	12	G1->F1	możliwy mat	(39:0,13/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
12	14	G1->D1	możliwy mat	(39:0,11/16) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub

							czarnej Wieży
13	15	G1->C1	możliwy mat	(39:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (40:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży
14	17	G1->A1	możliwy mat	(39:0,9/13) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (40:13,13/13)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na A1 zbita biała Wieża, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
15	20	F2->F1	możliwy mat	(39:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F2 na F1
16	27	F2->E2	możliwy mat	(39:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (40:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
17	31	E6->E5	możliwy mat	(39:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (40:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
18	32	E8->G8	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	33	E8->F7	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
20	34	E8->F8	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
21	35	E8->E7	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	36	E8->D7	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
23	37	E8->D8	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

24	38	C8->D7	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
25	39	C8->B7	możliwy mat	(39:0,13/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
26	40	B5->C4	możliwy mat	(39:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (40:13,13/13)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na C4 zбиты biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
27	41	B5->B4	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
28	42	B8->D7	możliwy mat	(39:0,2/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
29	43	B8->C6	możliwy mat	(39:0,2/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
30	44	A6->A5	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka

Spośród 44 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:
1) H6->G4, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
2) G1->G3, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2833.1, dla ruchu H6->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[38] Sh6:Sg4 (2) pobicie czarnym koniem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Ke3-Ke4 (1) ruch białym królem

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

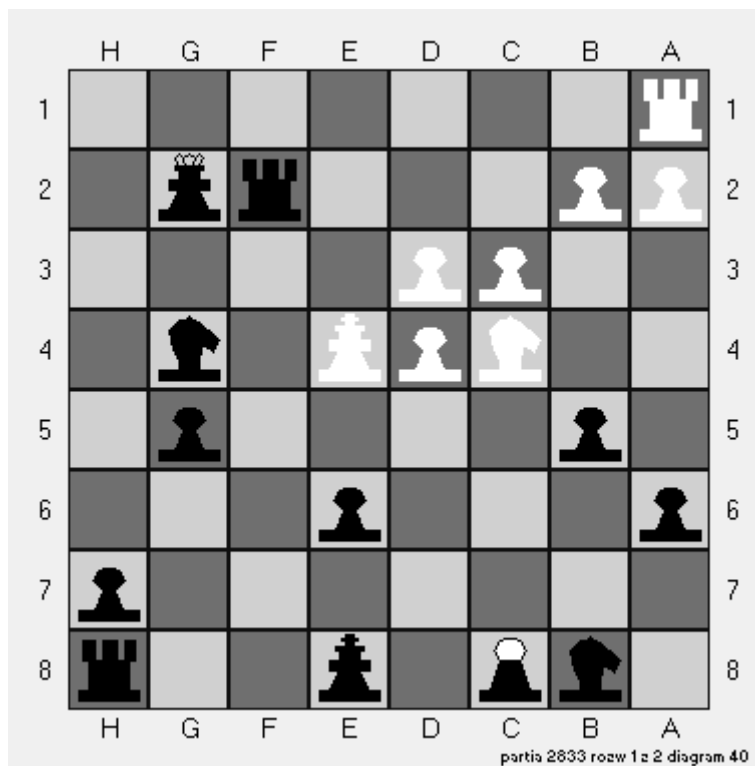


Diagram 7, partia_2833_rozw_1_z_2_diagram_40

Finał 2833.2, dla ruchu G1->G3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 10)

[38] Hg1-Hg3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Ke3-Ke4 (1) ruch białym królem

[40] Hg3-Hf4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

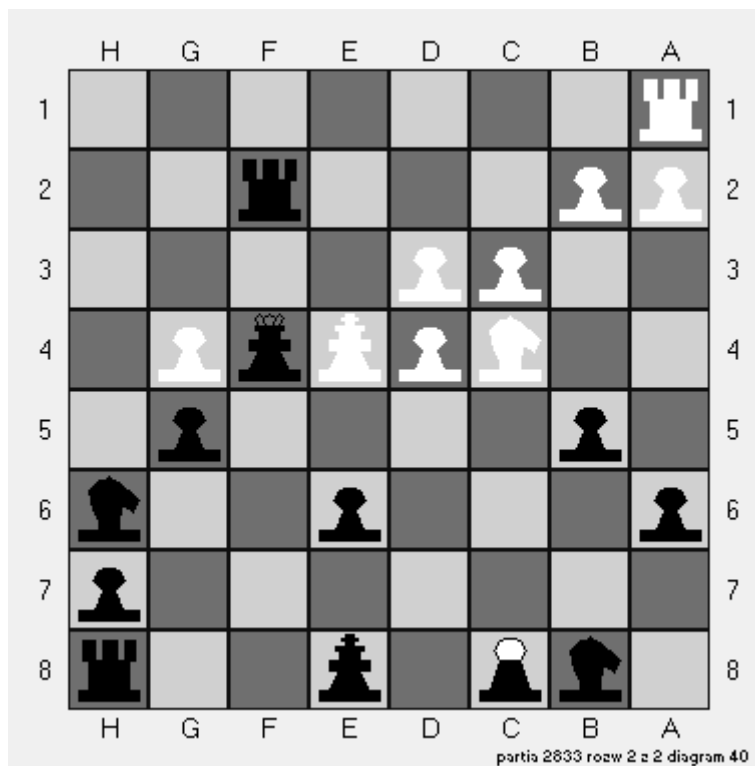


Diagram 8, partia_2833_rozw_2_z_2_diagram_40