

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

11.09.2020

37/2020



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 10 ruchów prowadzących do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	21
Zadanie 3. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	25
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	33
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	72
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	76
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	85
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	97
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	116
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	138
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	156
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	165
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	177
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	183
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	186
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	190
Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	197
Zadanie 41. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	202
Zadanie 42. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	212
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	227
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	233
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	239
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	244

Zadanie 48. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	250
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	255
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259

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, 21, 25, 33, 37

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 42, 46, 49, 52, 55

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 58, 63, 67, 72, 76

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 82, 85, 88, 94, 97

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 101, 107, 113, 116, 122

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 127, 132, 138, 141, 146

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 149, 156, 162, 165, 172

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 177, 183, 186, 190, 197

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 202, 212, 222, 227, 233

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 239, 244, 250, 255, 259

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 10 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 3337, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,e2-e3,Sb8-Sc6, długość partii 72 ruchy.

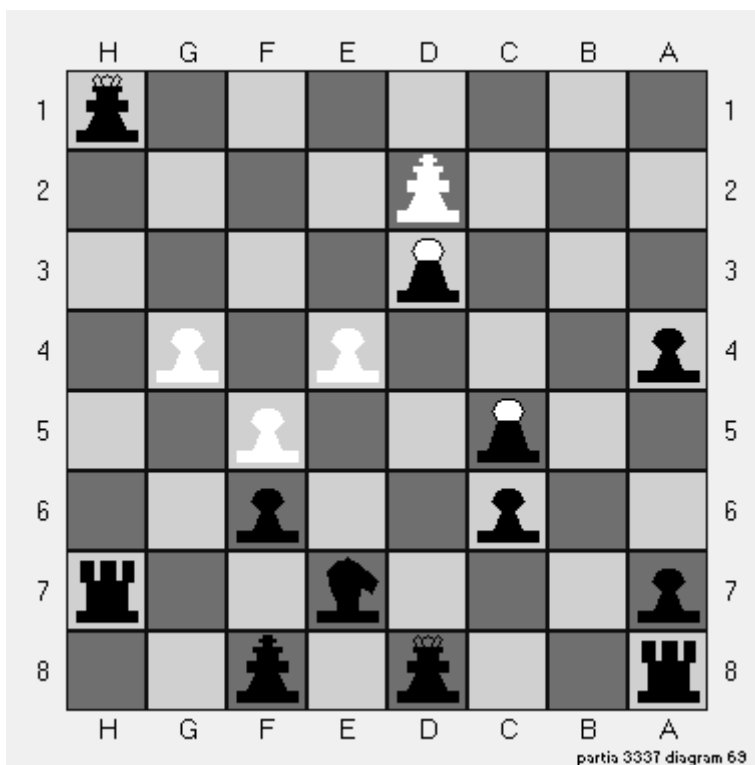


Diagram 1, partia_3337_diagram_69

Oczekiwany 70 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 63 różne ruchy.

Zaproponuj dziesięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 72 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 71 ruchu.

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
- 6) _____
- 7) _____
- 8) _____
- 9) _____
- 10) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:70

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H1->H2	możliwy mat	(71:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H2
2	5	H1->H6	możliwy mat	(71:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H6
3	6	H1->G1	możliwy mat	(!) (71:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->G1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G1
4	7	H1->G2	możliwy mat	(!) (71:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->G2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G2
5	8	H1->F1	możliwy mat	(!) (71:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->F1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na F1
6	9	H1->F3	możliwy mat	(71:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na F3
7	11	H1->E4	możliwy mat	(71:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na E4 zbity biały pionek
8	12	H1->D1	możliwy mat	(71:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (72:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	14	H1->B1	możliwy mat	(!) (71:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->B1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na B1
10	15	H1->A1	możliwy mat	(!) (71:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->A1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na A1
11	16	H7->H2	możliwy mat	(!) (71:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H7->H2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H2
12	17	H7->H3	możliwy mat	(!) (71:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H7->H3 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H3
13	18	H7->H4	możliwy mat	(71:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H4
14	19	H7->H5	możliwy mat	(71:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (72:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
15	20	H7->H6	możliwy mat	(71:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H6
16	21	H7->H8	możliwy mat	(71:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na

							H8
17	22	H7->G7	możliwy mat	(71:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na G7
18	23	H7->F7	możliwy mat	(71:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na F7
19	24	F8->G7	możliwy mat	(71:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na G7
20	25	F8->G8	możliwy mat	(71:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na G8
21	26	F8->F7	możliwy mat	(71:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na F7
22	27	F8->E8	możliwy mat	(71:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na E8
23	28	E7->G6	możliwy mat	(71:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (72:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
24	29	E7->G8	możliwy mat	(71:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G8
25	30	E7->F5	możliwy mat	(71:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (72:5,5/5)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na F5 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
26	32	E7->C8	możliwy mat	(71:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na C8
27	33	D3->F1	możliwy mat	(71:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na F1
28	34	D3->E2	możliwy mat	(71:0,2/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
29	35	D3->E4	możliwy mat	(!) (71:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D3->E4 wygrywasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na E4 zбиты biały pionek
30	36	D3->C2	możliwy mat	(71:0,1/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
31	37	D3->C4	możliwy mat	(71:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na C4
32	38	D3->B1	możliwy mat	(!) (71:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D3->B1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na B1
33	39	D3->B5	możliwy mat	(71:0,1/2) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (72:2,2/2)			Gońcem z pozycji D3 na B5
34	40	D3->A6	możliwy mat	(71:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na A6
35	42	D8->D4	możliwy mat	(!) (71:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->D4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D4
36	43	D8->D5	możliwy mat	(71:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (72:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
37	44	D8->D6	możliwy mat	(71:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D6
38	45	D8->D7	możliwy mat	(71:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D7
39	51	C5->G1	możliwy mat	(71:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na G1
40	52	C5->F2	możliwy mat	(71:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na F2
41	53	C5->E3	możliwy mat	(71:0,1/2) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (72:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
42	58	C5->A3	możliwy mat	(71:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na A3
43	60	A7->A5	możliwy mat	(71:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
44	61	A7->A6	możliwy mat	(71:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6
45	62	A8->C8	możliwy mat	(71:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
46	63	A8->B8	możliwy mat	(71:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

Spośród 63 ruchów, dziesięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) H1->A1, 71:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) H1->B1, 71:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) D8->D4, 71:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) H7->H3, 71:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 5) H1->F1, 71:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 6) H7->H2, 71:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 7) H1->G1, 71:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 8) D3->E4, 71:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

- 9) D3->B1, 71:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
10) H1->G2, 71:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 3337.1, dla ruchu H1->A1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[70] Hh1-Ha1 (1) ruch czarnym hetmanem

[71] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[72] Wh7-Wh2 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

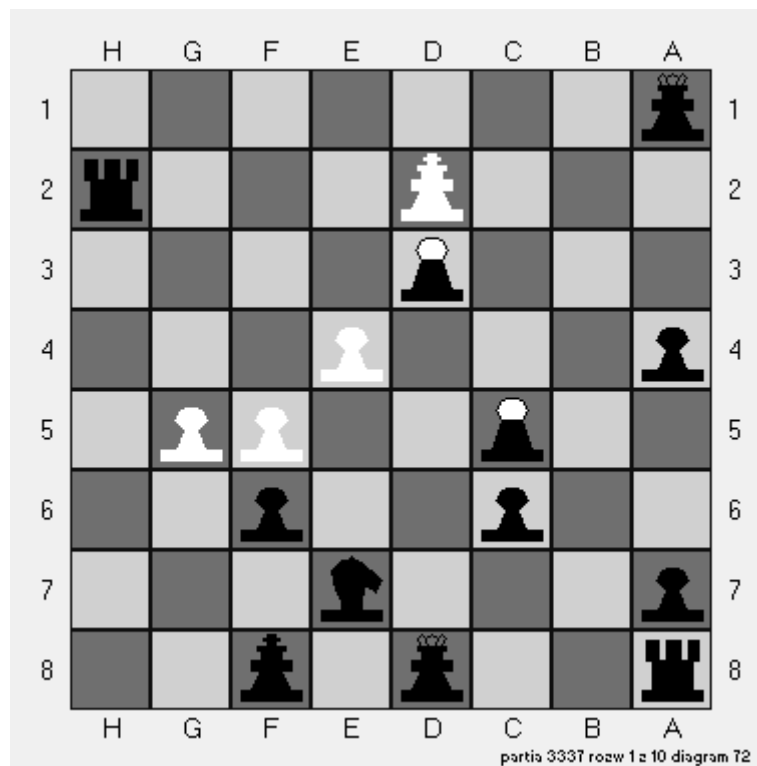


Diagram 2, partia_3337_rozw_1_z_10_diagram_72

Finał 3337.2, dla ruchu H1->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[70] Hh1-Hb1 (1) ruch czarnym hetmanem

[71] e4- e5 (1) ruch białym pionkiem

[72] Hd8-Ha5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

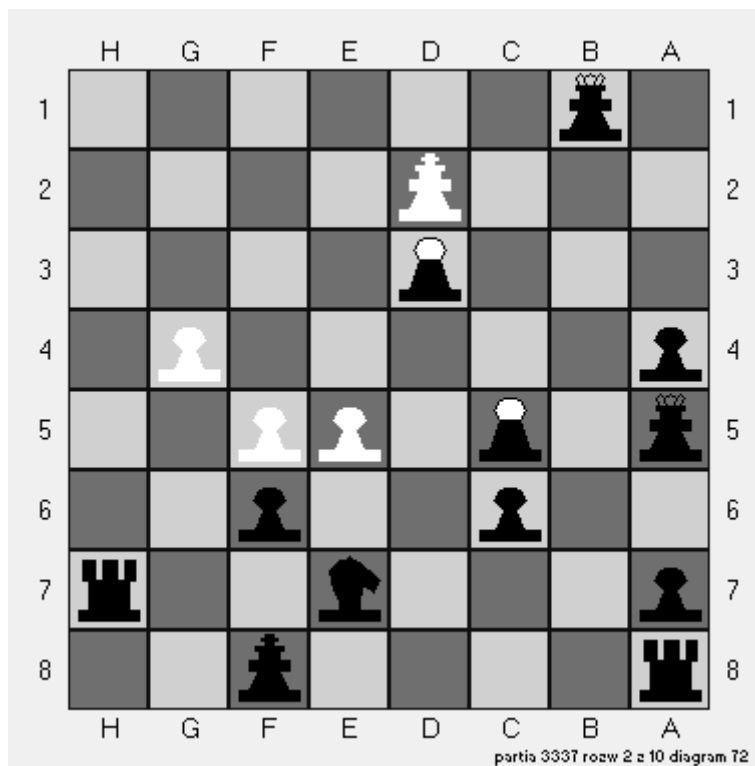


Diagram 3, partia_3337_rozw_2_z_10_diagram_72

Finał 3337.3, dla ruchu D8->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 42)

[70] Hd8-Hd4 (1) ruch czarnym hetmanem

[71] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[72] Gc5-Gb4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

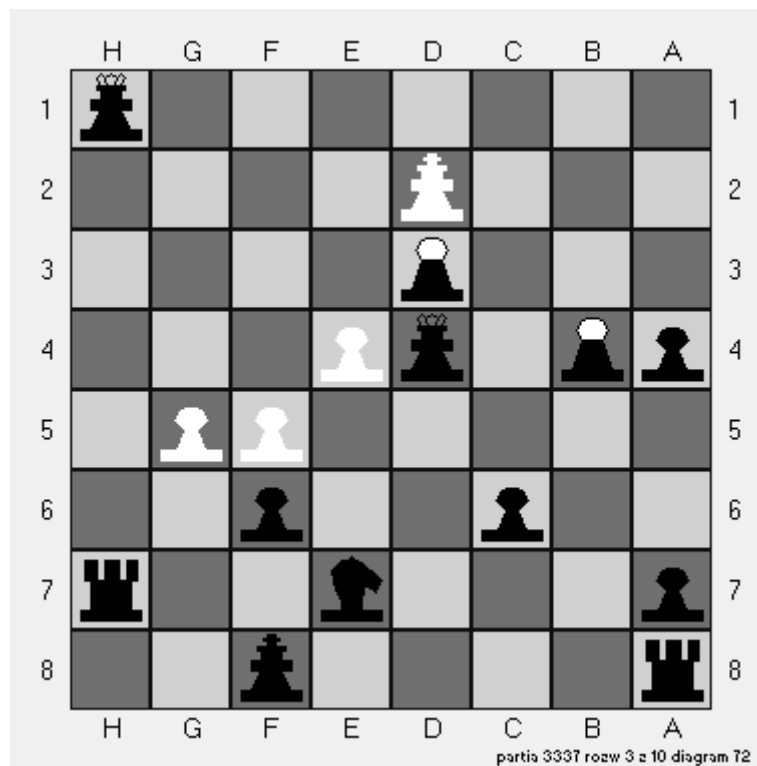


Diagram 4, partia_3337_rozw_3_z_10_diagram_72

Finał 3337.4, dla ruchu H7->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[70] Wh7-Wb3 (1) ruch czarną wieżą

[71] Kd2-Kc3 (1) ruch białym królem

[72] Hh1-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

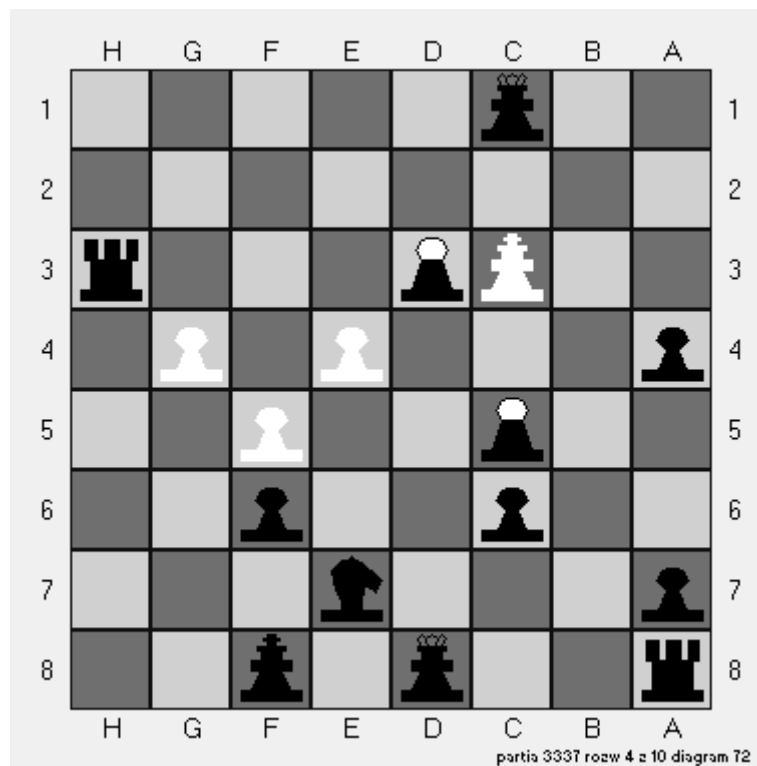


Diagram 5, partia_3337_rozw_4_z_10_diagram_72

Finał 3337.5, dla ruchu H1->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[70] Hh1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem

[71] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[72] Hd8-Ha5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

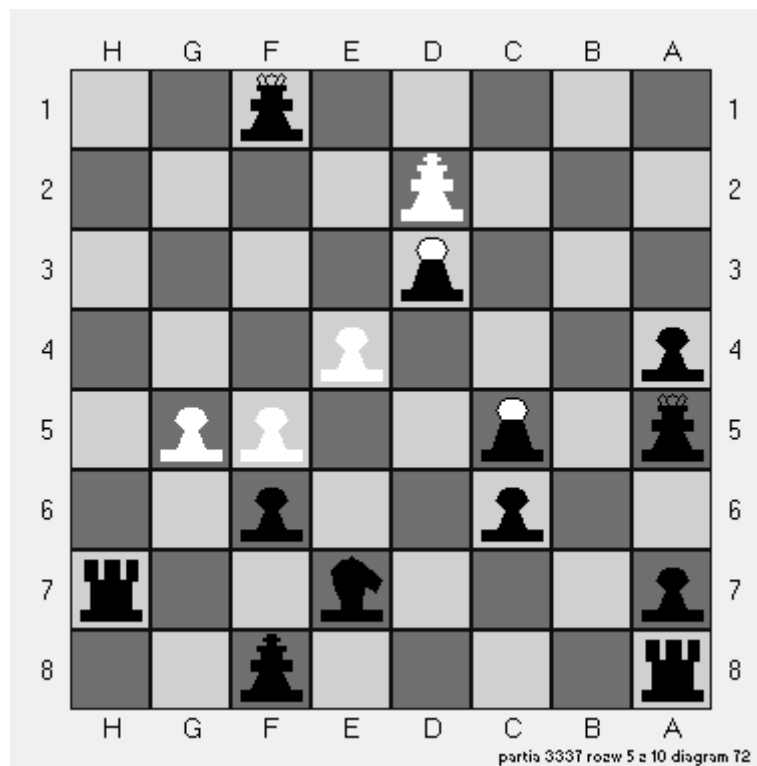


Diagram 6, partia_3337_rozw_5_z_10_diagram_72

Finał 3337.6, dla ruchu H7->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[70] Wh7-Wh2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[71] Kd2-Kc3 (1) ruch białym królem

[72] Wh2-Wc2 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

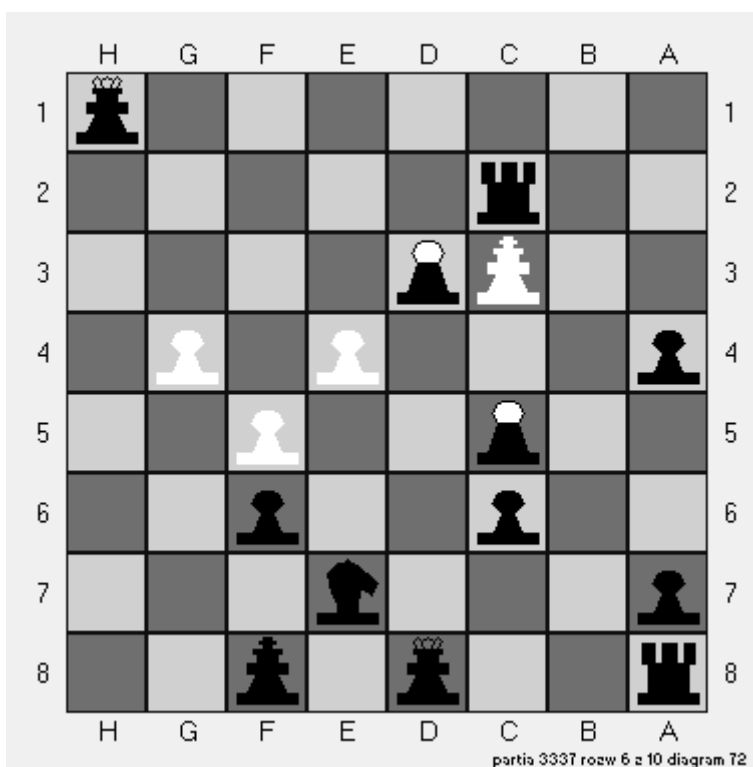


Diagram 7, partia_3337_rozw_6_z_10_diagram_72

Finał 3337.7, dla ruchu H1->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[70] Hh1-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem

[71] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[72] Gc5-Gb4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

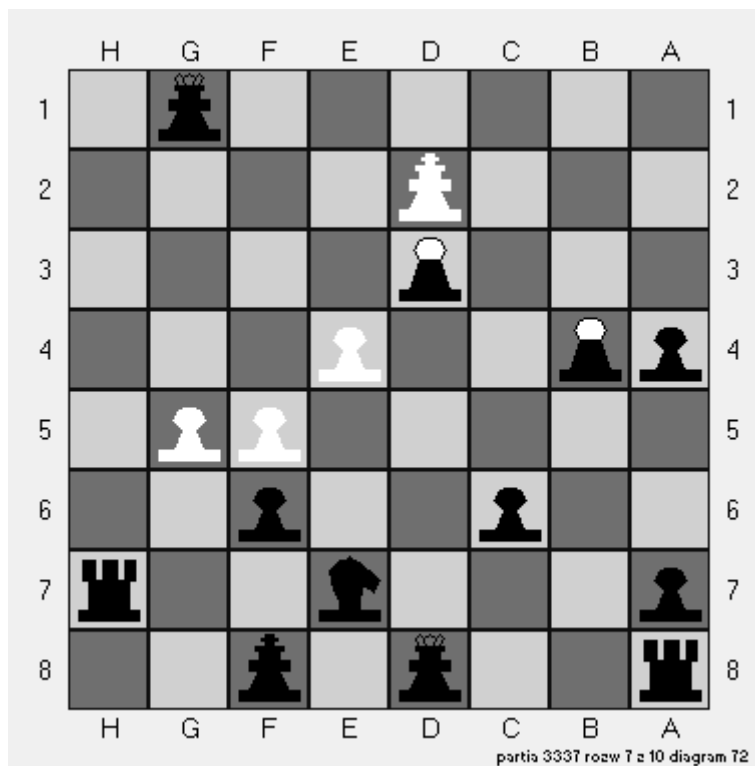


Diagram 8, partia_3337_rozw_7_z_10_diagram_72

Finał 3337.8, dla ruchu D3->E4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

[70] Gd3:Ge4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[71] Kd2-Ke2 (1) ruch białym królem

[72] Hd8-Hd3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

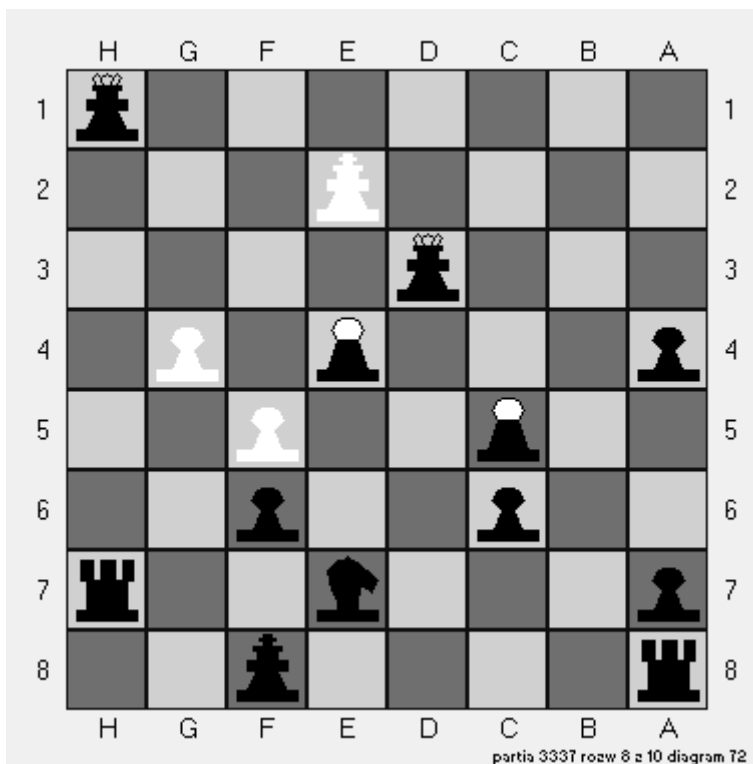


Diagram 9, partia_3337_rozw_8_z_10_diagram_72

Finał 3337.9, dla ruchu D3->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 38)

[70] Gd3-Gb1 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[71] Kd2-Kc3 (1) ruch białym królem

[72] Hh1-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

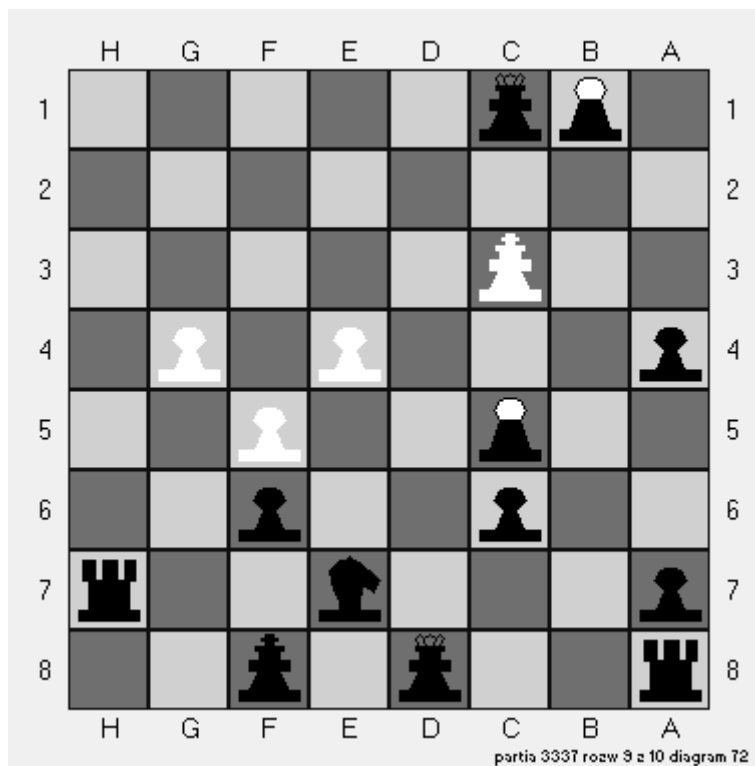


Diagram 10, partia_3337_rozw_9_z_10_diagram_72

Finał 3337.10, dla ruchu H1->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 7)

[70] Hh1-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 4 ruchy

[71] Kd2-Kd1 (1) ruch białym królem

[72] Wh7-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

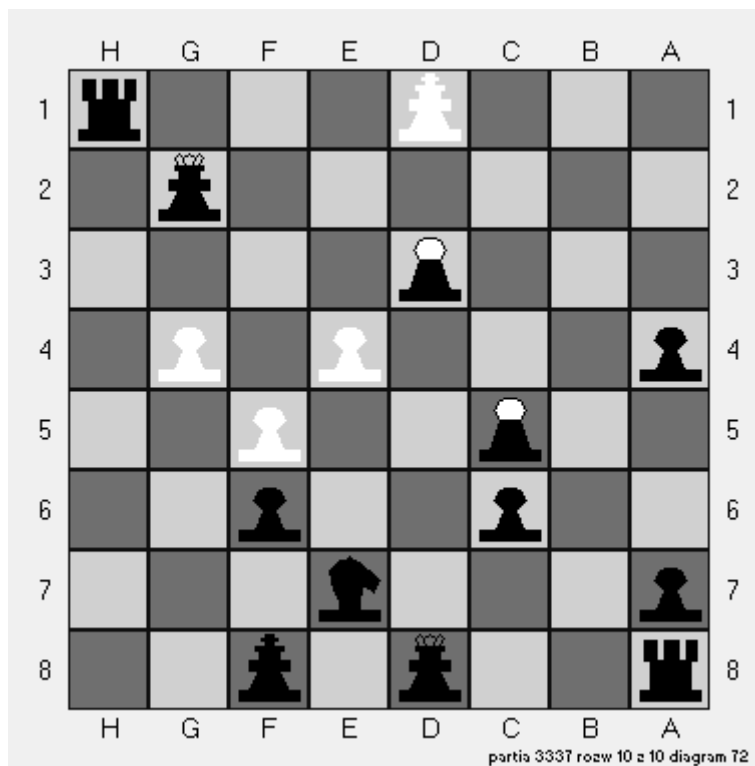


Diagram 11, partia_3337_rozw_10_z_10_diagram_72

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 3338, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,e2-e3,Sb8-Sa6, długość partii 18 ruchów.

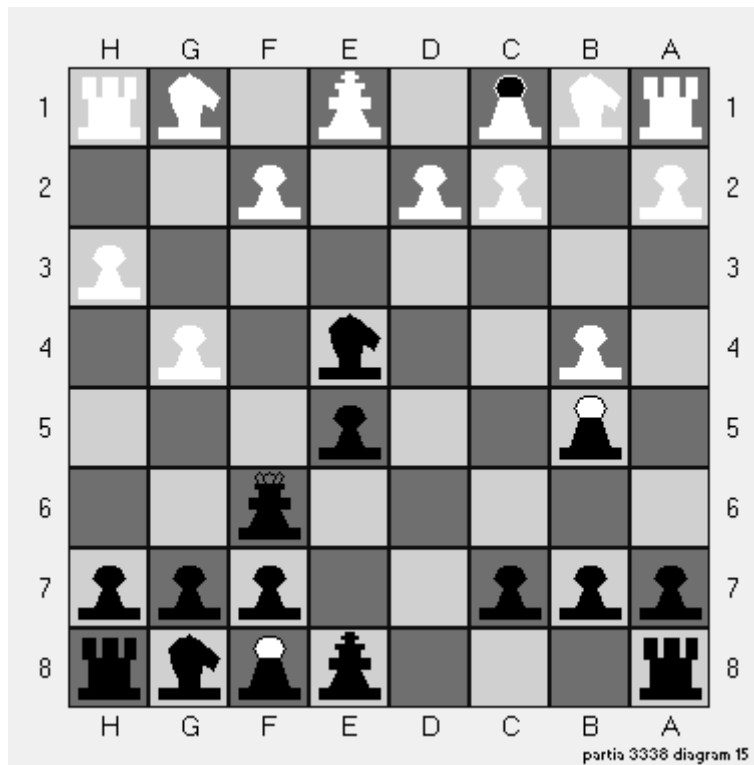


Diagram 12, partia_3338_diagram_15

Oczekiwany 16 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 52 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 18 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 17 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:16

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	8	F6->H6	możliwy mat	(17:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na H6
2	9	F6->G5	możliwy mat	(17:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na G5
3	11	F6->F2	możliwy mat	(!) (17:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F6->F2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F2 zбиты biały pionek
4	12	F6->F3	możliwy mat	(17:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (18:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	13	F6->F4	możliwy mat	(17:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F4
6	26	E4->G3	możliwy mat	(17:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (18:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	31	E4->C3	możliwy mat	(17:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (18:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	39	B5->F1	możliwy mat	(17:0,1/20) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (18:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
9	40	B5->E2	możliwy mat	(17:0,13/19) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (18:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	42	B5->D7	możliwy mat	(17:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na D7
11	44	B5->C6	możliwy mat	(17:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na C6
12	45	B5->A4	możliwy mat	(17:0,3/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (18:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na A4

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

1) F6->F2, 17:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3338.1, dla ruchu F6->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[16] Hf6:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[17] Ke1-Kd1 (1) ruch białym królem

[18] Hf2-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

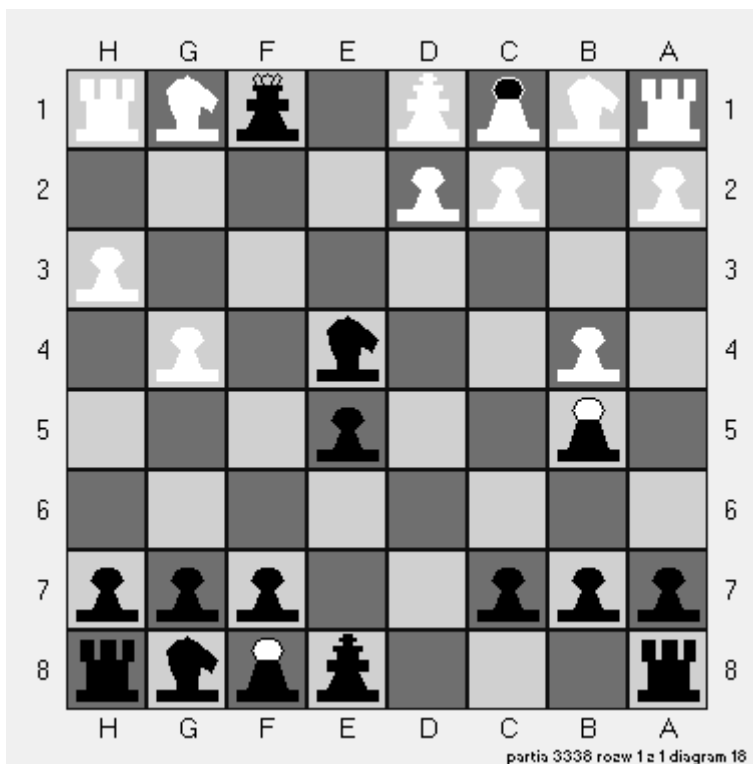


Diagram 13, partia_3338_rozw_1_z_1_diagram_18