

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

22.09.2023

38/2023



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 14 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	23
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	28
Zadanie 4. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	33
Zadanie 5. Znajdź 30 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.....	40
Zadanie 6. Znajdź 30 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.....	75
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	110
Zadanie 8. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	115
Zadanie 9. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	120
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	126
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	130
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	133
Zadanie 13. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	138
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	145
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	149
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	155
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	161
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	167
Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	172
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	177
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	182
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	187
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	192
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	196
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	202
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	207
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	211
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	216
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	221
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	226
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	229
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	233
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	236
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	240
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	243
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	246
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	252
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	256
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	264
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	267
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	271
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 4 ruchy prowadzące do remisu.....	276
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	282
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	286
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	289
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	292

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	296
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	301
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	305

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, 23, 28, 33, 40

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 75, 110, 115, 120, 126

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 130, 133, 138, 145, 149

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 155, 161, 167, 172, 177

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 182, 187, 192, 196, 202

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 207, 211, 216, 221, 226

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 229, 233, 236, 240, 243

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 246, 252, 256, 259, 264

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 267, 271, 276, 282, 286

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 289, 292, 296, 301, 305

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 14 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.

Partia 11628, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f6,f2-f3,a7-a5, długość partii 80 ruchów.

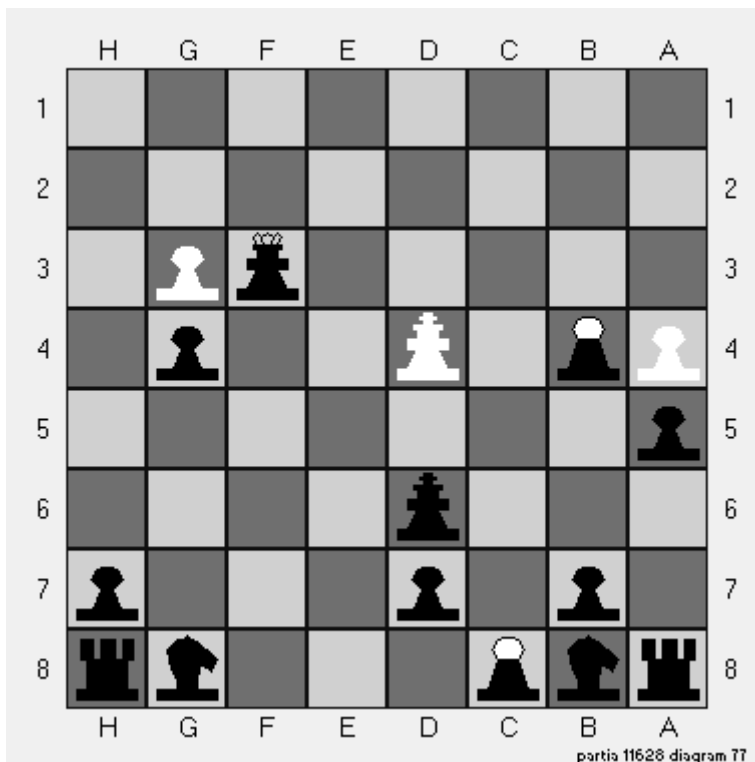


Diagram 1, partia_11628_diagram_77

Oczekiwany 78 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 40 różnych ruchów.

Zaproponuj czternaście ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 80 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 79 ruchu.

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
- 6) _____
- 7) _____
- 8) _____
- 9) _____
- 10) _____
- 11) _____
- 12) _____
- 13) _____
- 14) _____

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

Jakiego ruchu nie mogą wykonać czarne hetmanem na f3, aby nie zaprzepaścić szansy na sukces.

Swoją odpowiedź zanotuj:

- 15) _____

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:78

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	(!) (79:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H7->H5 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
2	2	H7->H6	możliwy mat	(!) (79:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H7->H6 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	3	G8->H6	możliwy mat	(!) (79:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->H6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
4	4	G8->F6	możliwy mat	(!) (79:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->F6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
5	5	G8->E7	możliwy mat	(!) (79:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->E7 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
6	6	F3->H1	możliwy mat	(79:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na H1
7	7	F3->G2	możliwy mat	(79:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na G2
8	12	F3->F5	możliwy mat	(79:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F5
9	19	F3->D1	możliwy mat	(79:1,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na D1
10	26	D6->E6	możliwy mat	(!) (79:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D6->E6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na E6
11	27	D6->E7	możliwy mat	(79:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na E7
12	28	D6->C6	możliwy mat	(!) (79:2,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D6->C6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na C6
13	29	D6->C7	możliwy mat	(79:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na C7
14	30	B4->E1	możliwy mat	(!) (79:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B4->E1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na E1
15	31	B4->D2	możliwy mat	(!) (79:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B4->D2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na D2
16	36	B7->B6	możliwy mat	(!) (79:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B7->B6 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
17	37	B8->C6	możliwy mat	(!) (79:0,1/1) w 2 ruchu	(!) pewny mat	wykonując ruch:	niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (80:1,1/1)	w 2 ruchu	B8->C6 wygrywasz	Koniem z pozycji B8 na C6
18	38	B8->A6	możliwy mat	(!) (79:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->A6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
19	39	A8->A6	możliwy mat	(!) (79:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A6 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
20	40	A8->A7	możliwy mat	(!) (79:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A7 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 40 ruchów, czternaście ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) G8->H6, 79:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) D6->C6, 79:2,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do remisu
- 3) B4->D2, 79:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 4) B7->B6, 79:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 5) A8->A6, 79:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 6) G8->F6, 79:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 7) G8->E7, 79:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 8) B8->C6, 79:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 9) H7->H6, 79:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 10) B4->E1, 79:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 11) H7->H5, 79:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 12) B8->A6, 79:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 13) A8->A7, 79:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 14) D6->E6, 79:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Rozwiązania remisowe.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	9	F3->F1	możliwy pat	(!) (79:2,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:2,2/2)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: F3->F1 remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F1
2	10	F3->F2	możliwy pat	(79:1,0/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F2
3	16	F3->E2	pewny pat	(79:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: F3->E2 remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na E2
4	17	F3->E3	możliwy pat	(79:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (80:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	33	B4->C5	możliwy pat	(!) (79:1,0/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (80:1,1/1)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: B4->C5 remisujesz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C5

Spośród 40 ruchów, jeden ruch hetmanem na f3 prowadzi do zmarnowania szansy na sukces:

- 1) F3->E2, 79:0/0 pewny pat w 1 ruchu

Finał 11628.1, dla ruchu G8->H6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[78] Sg8-Sh6 (1) ruch czarnym koniem

[79] Kd4-Kc4 (1) ruch białym królem

[80] Hf3-Hd5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

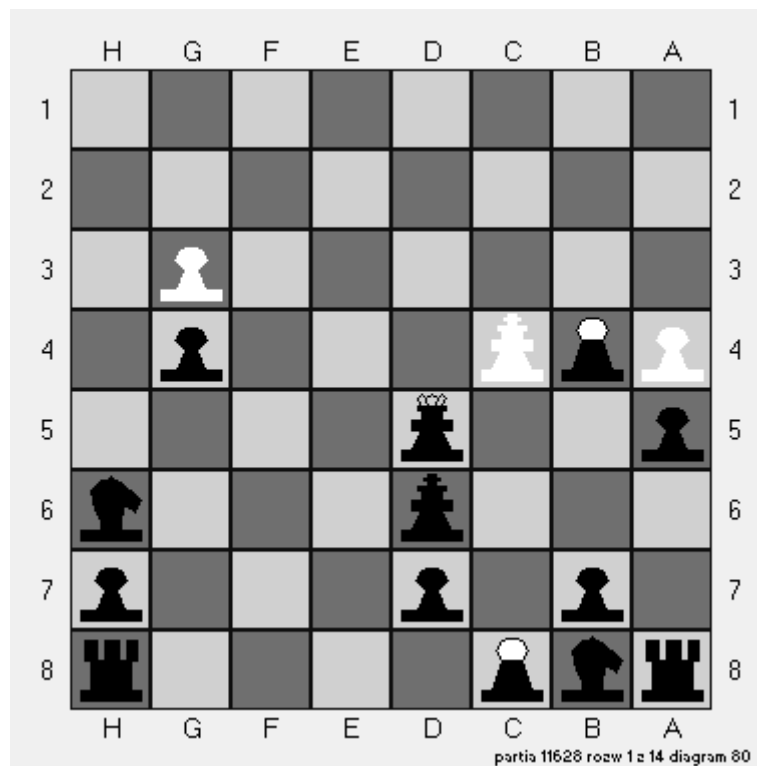


Diagram 2, partia_11628_rozw_1_z_14_diagram_80

Finał 11628.2, dla ruchu D6->C6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[78] Kd6-Kc6 (1) ruch czarnym królem

[79] Kd4-Ke5 (1) ruch białym królem

[80] Gb4-Gc3 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

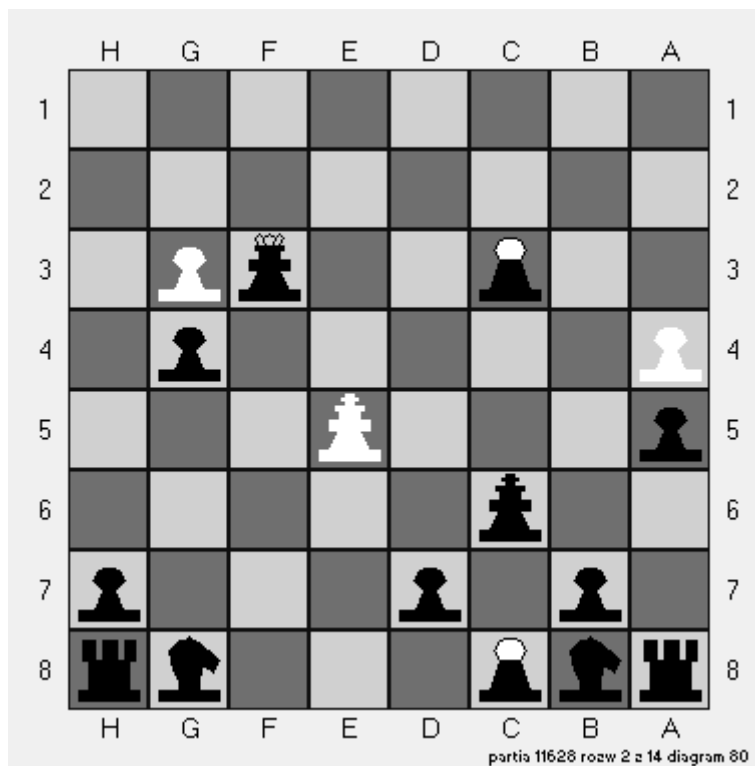


Diagram 3, partia_11628_rozw_2_z_14_diagram_80

Finał 11628.3, dla ruchu B4->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 31)

[78] Gb4-Gd2 (1) ruch czarnym gońcem

[79] Kd4-Kc4 (1) ruch białym królem

[80] Hf3-Hd5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

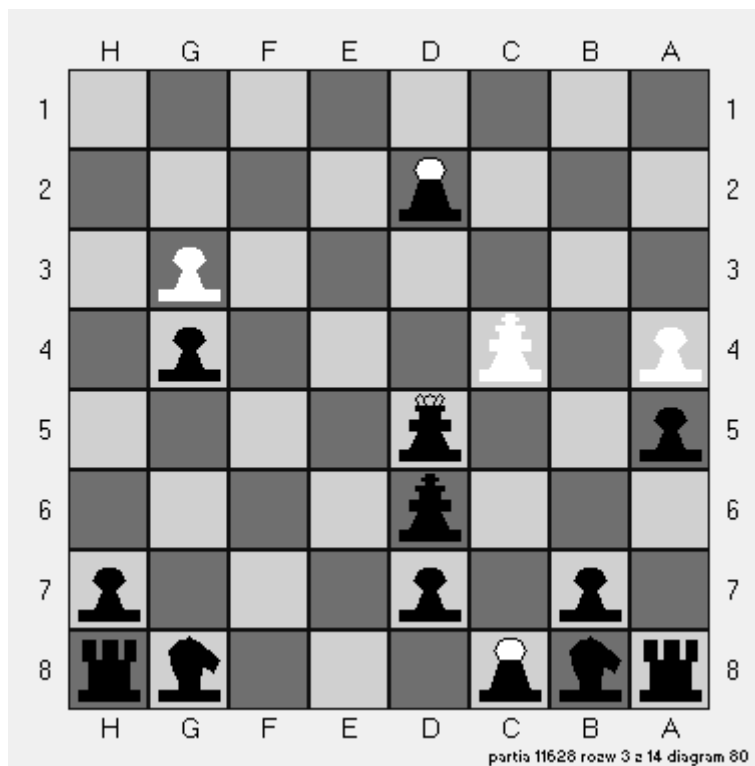


Diagram 4, partia_11628_rozw_3_z_14_diagram_80

Finał 11628.4, dla ruchu B7->B6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[78] b7- b6 (1) ruch czarnym pionkiem

[79] Kd4-Kc4 (1) ruch białym królem

[80] Hf3-Hd5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

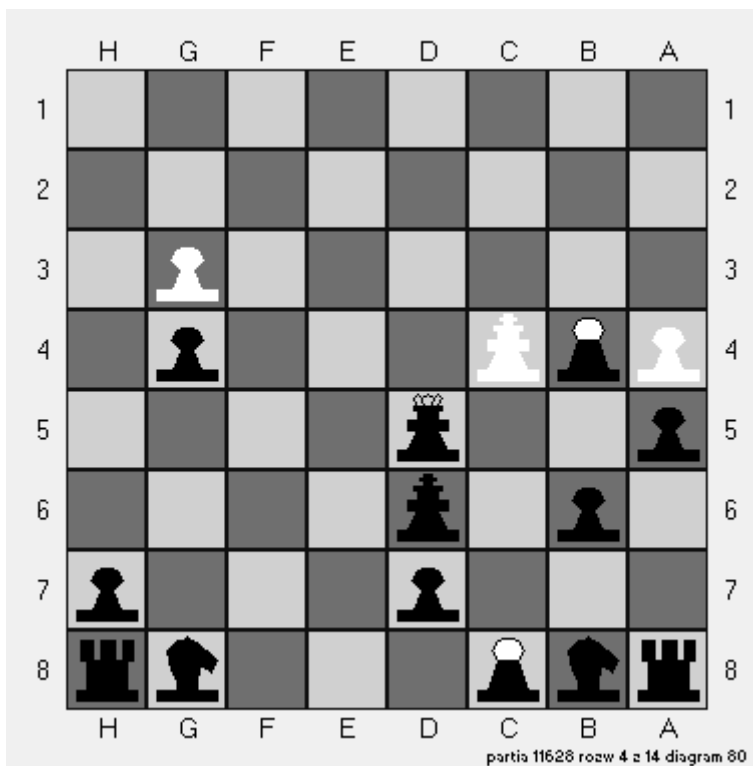


Diagram 5, partia_11628_rozw_4_z_14_diagram_80

Finał 11628.5, dla ruchu A8->A6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 39)

[78] Wa8-Wa6 (1) ruch czarną wieżą

[79] Kd4-Kc4 (1) ruch białym królem

[80] Hf3-Hd5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

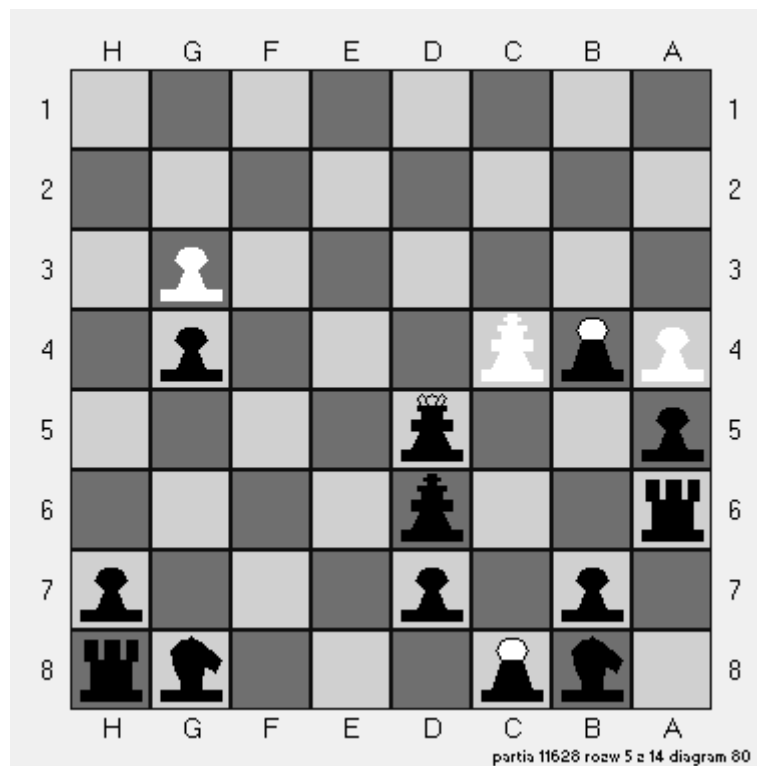


Diagram 6, partia_11628_rozw_5_z_14_diagram_80

Finał 11628.6, dla ruchu G8->F6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[78] Sg8-Sf6 (1) ruch czarnym koniem

[79] Kd4-Kc4 (1) ruch białym królem

[80] Hf3-Hd5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

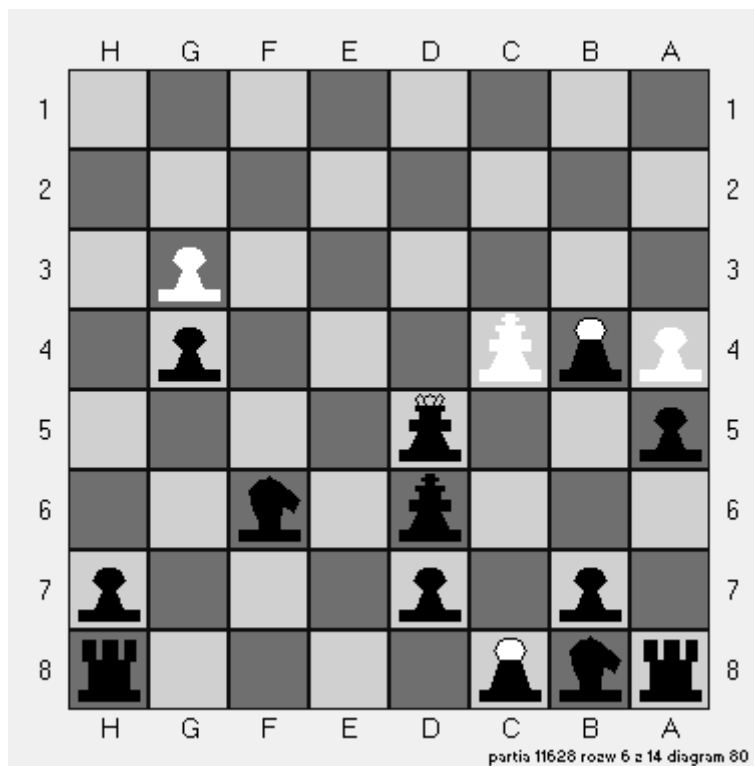


Diagram 7, partia_11628_rozw_6_z_14_diagram_80

Finał 11628.7, dla ruchu G8->E7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[78] Sg8-Se7 (1) ruch czarnym koniem

[79] Kd4-Kc4 (1) ruch białym królem

[80] Hf3-Hd5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

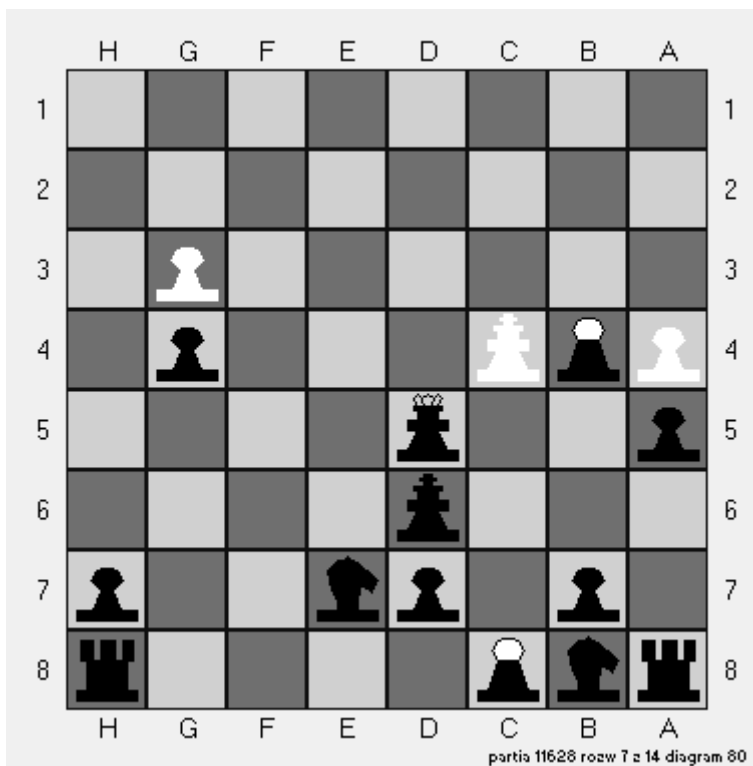


Diagram 8, partia_11628_rozw_7_z_14_diagram_80

Finał 11628.8, dla ruchu B8->C6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 37)

[78] Sb8-Sc6 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[79] Kd4-Kc4 (1) ruch białym królem

[80] Hf3-Hd5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

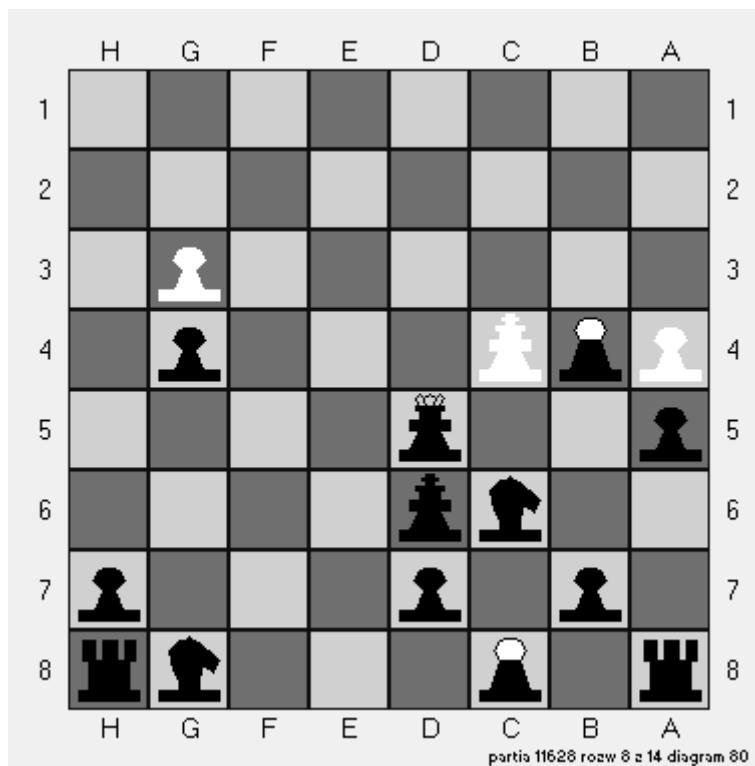


Diagram 9, partia_11628_rozw_8_z_14_diagram_80

Finał 11628.9, dla ruchu H7->H6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[78] h7- h6 (1) ruch czarnym pionkiem

[79] Kd4-Kc4 (1) ruch białym królem

[80] Hf3-Hd5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

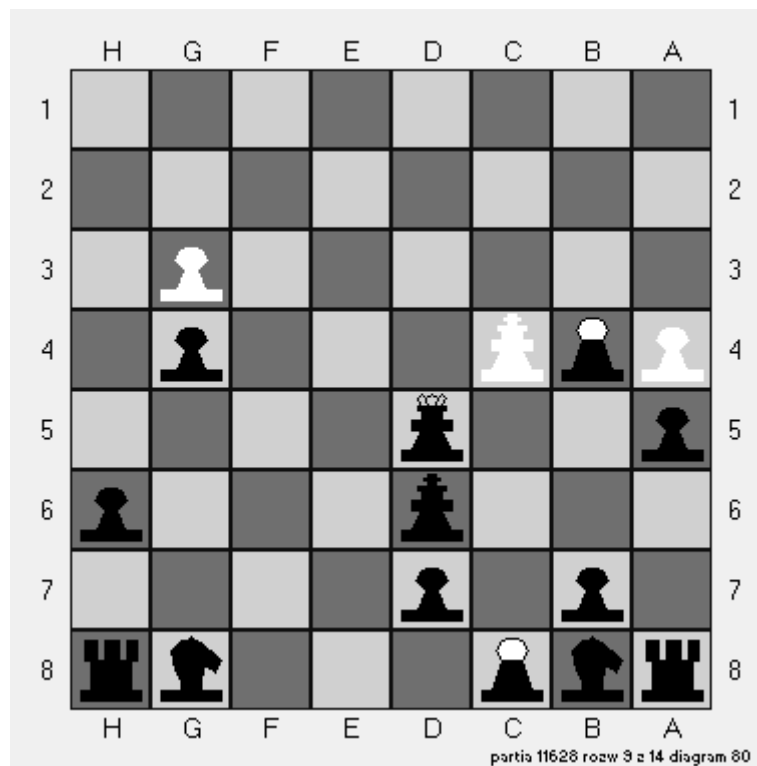


Diagram 10, partia_11628_rozw_9_z_14_diagram_80

Finał 11628.10, dla ruchu B4->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[78] Gb4-Ge1 (1) ruch czarnym gońcem

[79] Kd4-Kc4 (1) ruch białym królem

[80] Hf3-Hd5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

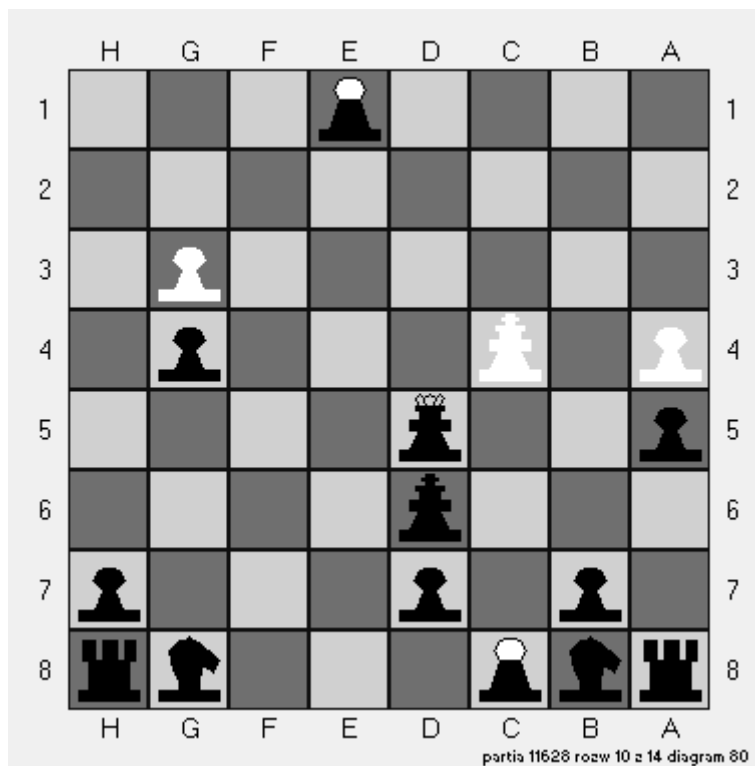


Diagram 11, partia_11628_rozw_10_z_14_diagram_80

Finał 11628.11, dla ruchu H7->H5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[78] h7- h5 (1) ruch czarnym pionkiem

[79] Kd4-Kc4 (1) ruch białym królem

[80] Hf3-Hd5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

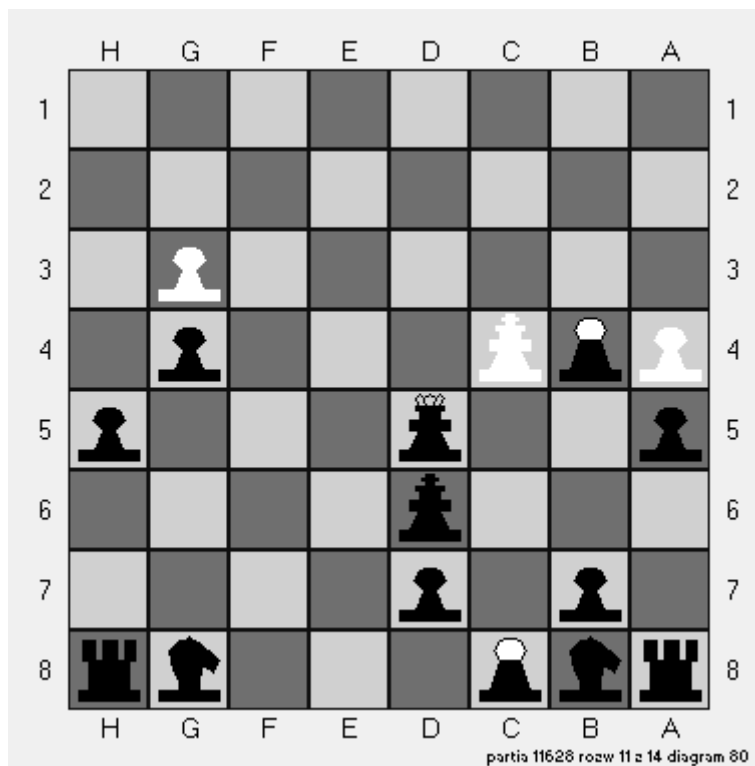


Diagram 12, partia_11628_rozw_11_z_14_diagram_80

Finał 11628.12, dla ruchu B8->A6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 38)

[78] Sb8-Sa6 (1) ruch czarnym koniem

[79] Kd4-Kc4 (1) ruch białym królem

[80] Hf3-Hd5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

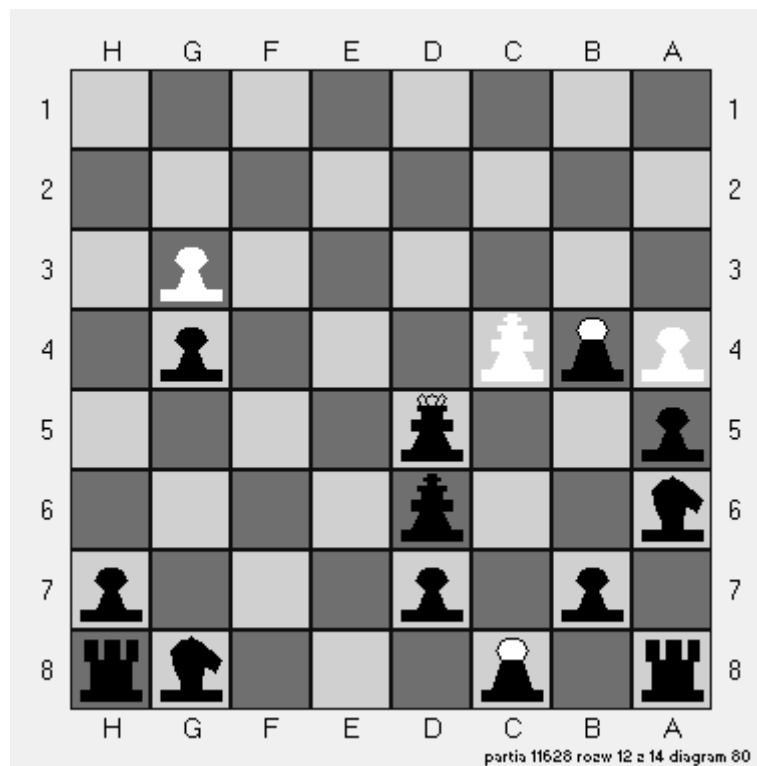


Diagram 13, partia_11628_rozw_12_z_14_diagram_80

Finał 11628.13, dla ruchu A8->A7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 40)

[78] Wa8-Wa7 (1) ruch czarną wieżą

[79] Kd4-Kc4 (1) ruch białym królem

[80] Hf3-Hd5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

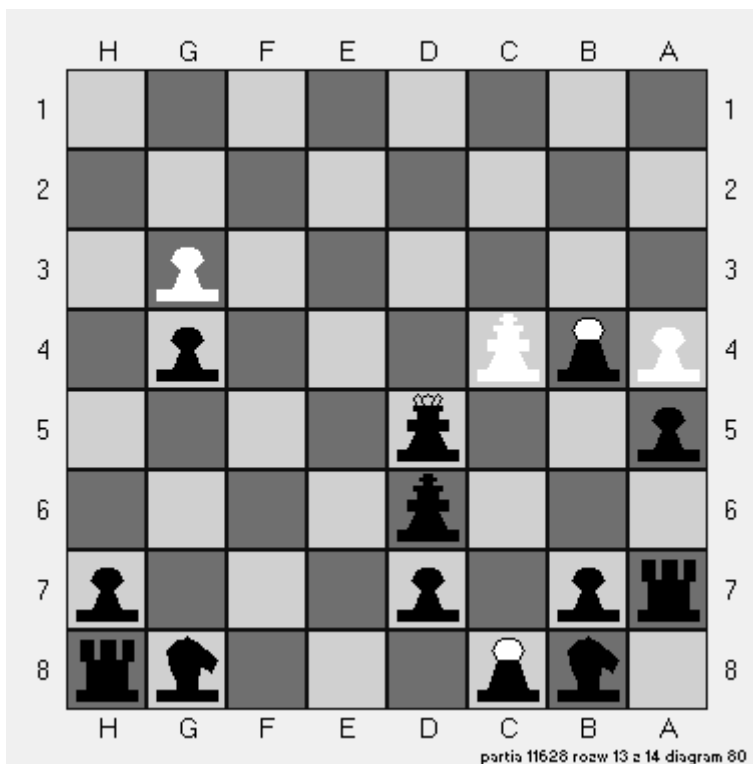


Diagram 14, partia_11628_rozw_13_z_14_diagram_80

Finał 11628.14, dla ruchu D6->E6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[78] Kd6-Ke6 (1) ruch czarnym królem

[79] Kd4-Kc4 (1) ruch białym królem

[80] Hf3-Hd5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

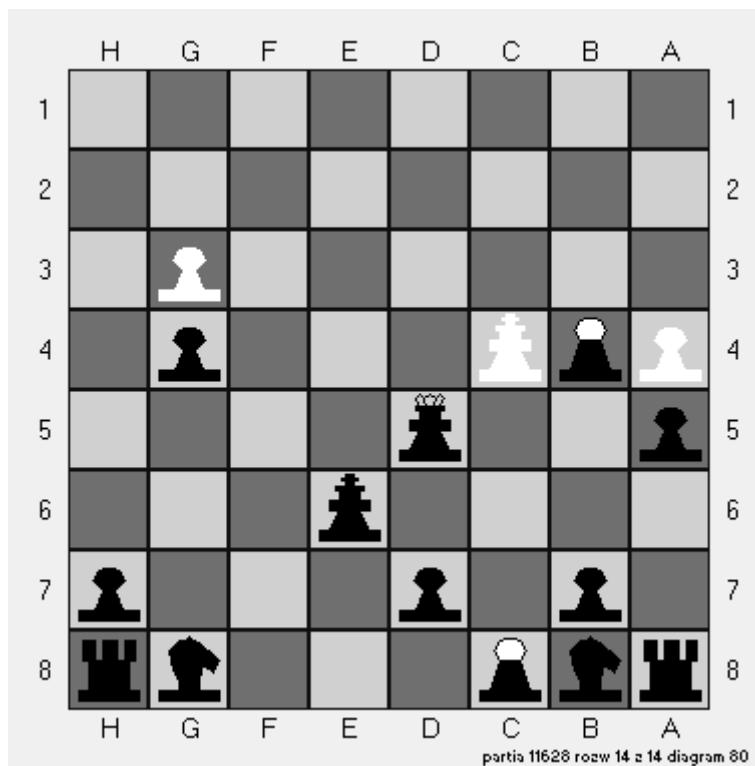


Diagram 15, partia_11628_rozw_14_z_14_diagram_80

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 11629, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f6,f2-f3,a7-a6, długość partii 50 ruchów.

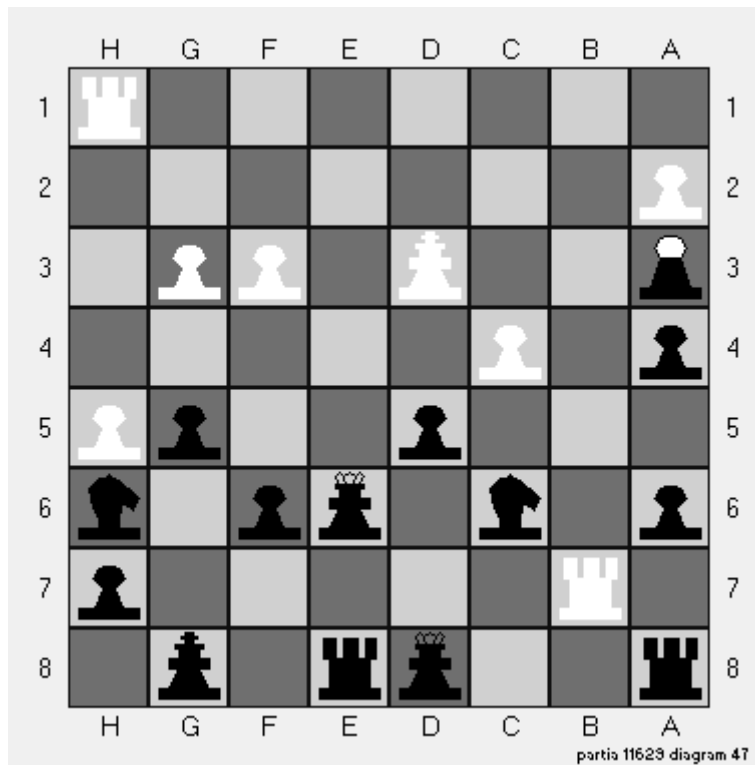


Diagram 16, partia_11629_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:48

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	13	E6->E2	możliwy mat	(!) (49:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E6->E2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na E2
2	23	D5->D4	możliwy mat	(49:0,23/29) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	24	D5->C4	możliwy mat	(!) (49:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->C4 wygrasz	bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na C4 zбиты biały pionek
4	32	D8->A5	możliwy mat	(49:0,24/29) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (50:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	35	C6->D4	możliwy mat	(49:0,26/31) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
6	36	C6->B4	możliwy mat	(49:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (50:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	37	C6->B8	możliwy mat	(49:0,1/32) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (50:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
8	38	C6->A5	możliwy mat	(49:0,1/32) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	39	C6->A7	możliwy mat	(49:0,1/32) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (50:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
10	45	A3->B2	możliwy mat	(49:0,24/30) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (50:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
11	46	A3->B4	możliwy mat	(49:0,22/27) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (50:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

				(!) (50:27,27/27)			B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
--	--	--	--	-------------------	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------

Spośród 50 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E6->E2, 49:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) D5->C4, 49:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 11629.2, dla ruchu D5->C4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[48] d5: c4 (2) pobicie czarnym pionkiem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[49] Kd3-Kc3 (1) ruch białym królem

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

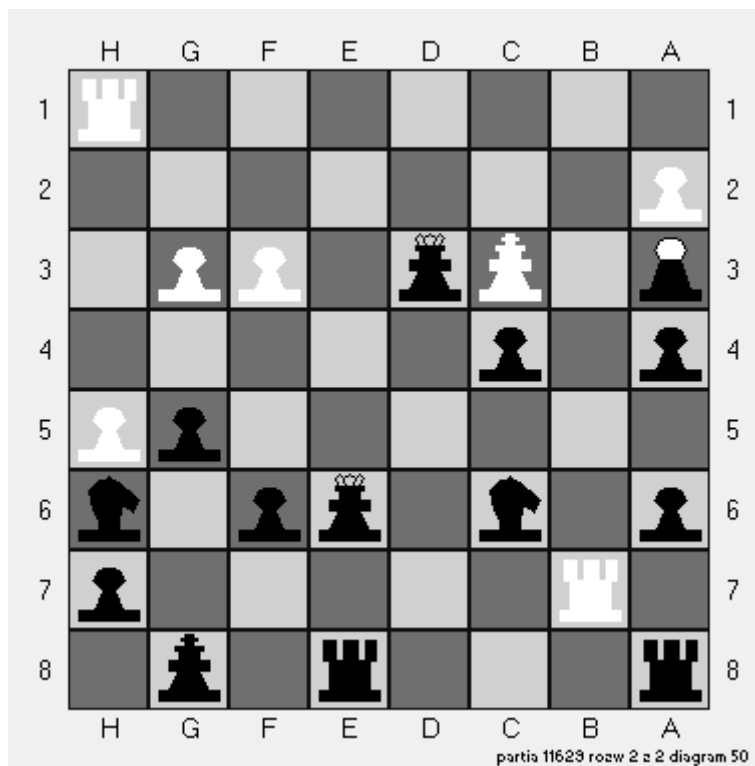


Diagram 18, partia_11629_rozw_2_z_2_diagram_50