

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

5.11.2021

45/2021



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 6 ruchów prowadzących do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	17
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	27
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	38
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 9. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	45
Zadanie 10. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	56
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	69
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	72
Zadanie 13. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	79
Zadanie 14. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	86
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	94
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	111
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	116
Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	122
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	130
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	134
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	144
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	156
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	159
Zadanie 29. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	162
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	171
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	177
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	184
Zadanie 33. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	188
Zadanie 34. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	195
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	211
Zadanie 37. Znajdź 44 ruchy prowadzące do sukcesu	217
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	266
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	272
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	275
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	279
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	283
Zadanie 43. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	288
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	296
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	299
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	302
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	306

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	311
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	315
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	321

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, 17, 24, 27, 32

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 35, 38, 42, 45, 56

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 69, 72, 79, 86, 94

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 100, 105, 108, 111, 116

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 122, 130, 134, 141, 144

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 150, 156, 159, 162, 171

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 177, 184, 188, 195, 206

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 211, 217, 266, 272, 275

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 279, 283, 288, 296, 299

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 302, 306, 311, 315, 321

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 6 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 6531, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b6,h3-h4,e7-e6, długość partii 52 ruchy.

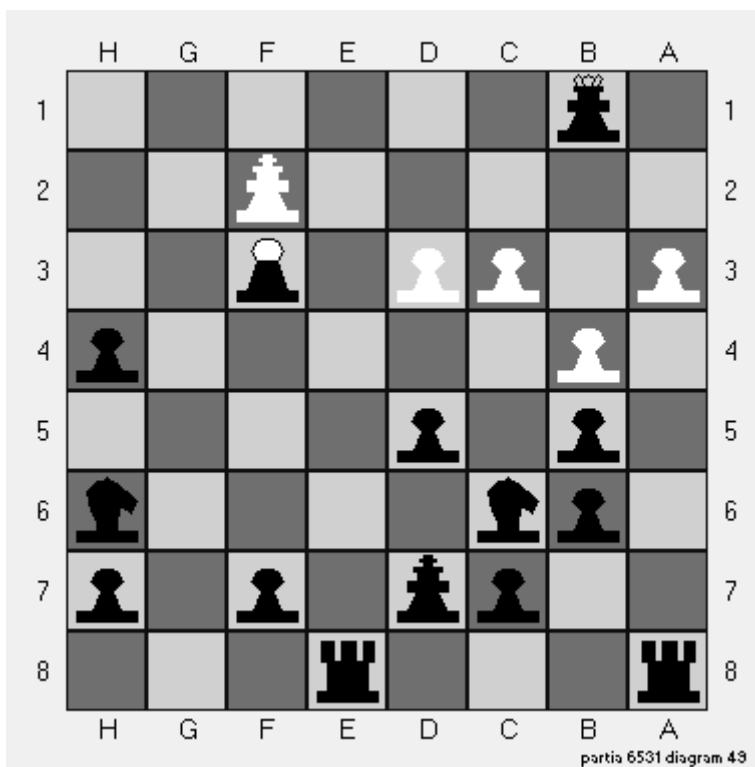


Diagram 1, partia_6531_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 61 różnych ruchów.

Zaproponuj sześć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

5) _____

6) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:50

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	5	F3->H1	możliwy mat	(!) (51:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F3->H1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na H1
2	6	F3->H5	możliwy mat	(51:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na H5
3	7	F3->G2	możliwy mat	(51:0,3/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	8	F3->G4	możliwy mat	(!) (51:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F3->G4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na G4
5	9	F3->E2	możliwy mat	(51:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na E2
6	12	F7->F5	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
7	13	F7->F6	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
8	18	E8->E2	możliwy mat	(!) (51:0,1/1) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->E2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
9	19	E8->E3	możliwy mat	(51:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
10	20	E8->E4	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
11	21	E8->E5	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
12	22	E8->E6	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
13	23	E8->E7	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu			niebijący ruch czarną

				[0,1,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			Wieżą z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
14	27	D5->D4	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	30	D7->D6	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
16	31	D7->D8	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	32	D7->C8	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
18	33	C6->E5	możliwy mat	(51:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E5
19	35	C6->D4	możliwy mat	(51:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	36	C6->D8	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
21	37	C6->B4	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [0,1,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (52:6,6/6)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
22	38	C6->B8	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
23	39	C6->A5	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
24	40	C6->A7	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A7, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego Gońca
25	41	B1->H1	możliwy mat	(!) (51:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B1->H1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na H1
26	42	B1->G1	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,0,0,0,1> (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
27	44	B1->E1	możliwy mat	(!) (51:0,1/1) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B1->E1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
28	45	B1->D1	możliwy mat	(!) (51:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B1->D1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na D1
29	47	B1->C1	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
30	48	B1->C2	możliwy mat	(51:0,2/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0> (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
31	49	B1->B2	możliwy mat	(51:0,2/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0> (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
32	52	B1->A1	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
33	53	B1->A2	możliwy mat	(51:0,2/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0> (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
34	54	A8->D8	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
35	55	A8->C8	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
36	56	A8->B8	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Gońca
37	57	A8->A3	możliwy mat	(51:1,1/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
38	58	A8->A4	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
39	59	A8->A5	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
40	60	A8->A6	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
41	61	A8->A7	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

Spośród 61 ruchów, sześć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E8->E2, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) F3->H1, 51:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) B1->D1, 51:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) B1->H1, 51:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 5) F3->G4, 51:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 6) B1->E1, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6531.1, dla ruchu E8->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[50] We8-We2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kf2:Kf3 (2) pobicie białym królem czarnego gońca

[52] Hb1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

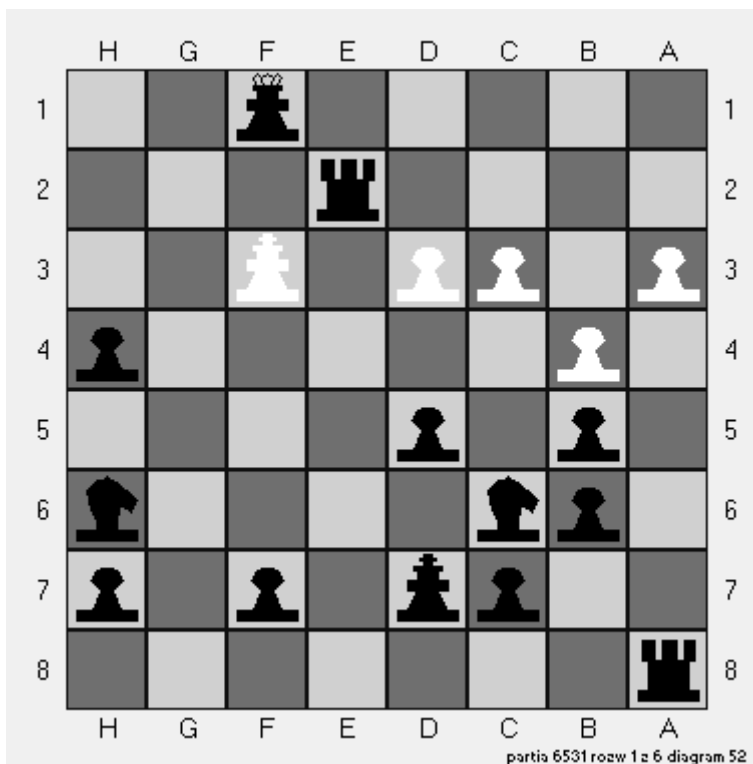


Diagram 2, partia_6531_rozw_1_z_6_diagram_52

Finał 6531.2, dla ruchu F3->H1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[50] Gf3-Gh1 (1) ruch czarnym gońcem

[51] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[52] Sh6-Sg4 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

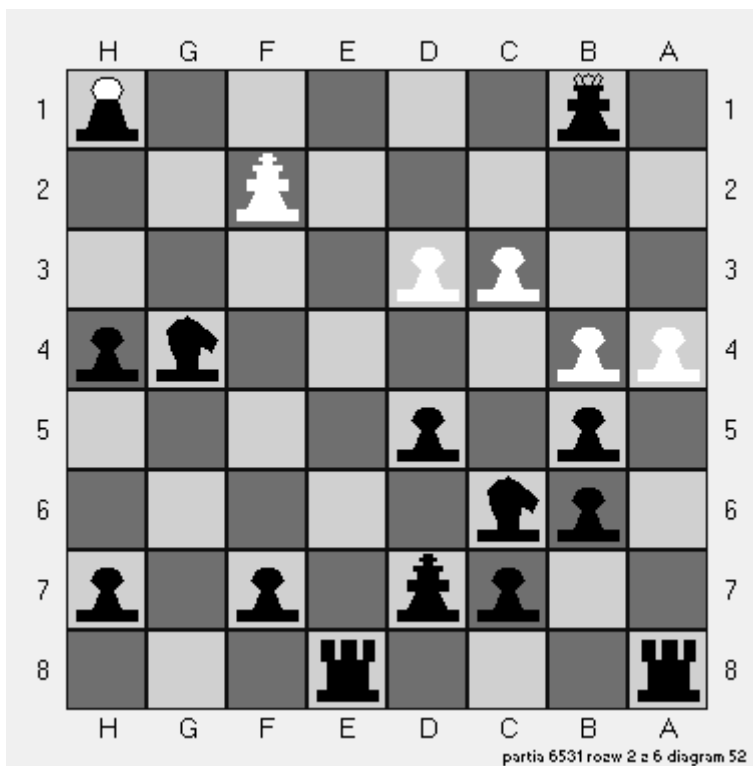


Diagram 3, partia_6531_rozw_2_z_6_diagram_52

Finał 6531.3, dla ruchu B1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 45)

[50] Hb1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem

[51] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[52] Sh6-Sg4 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

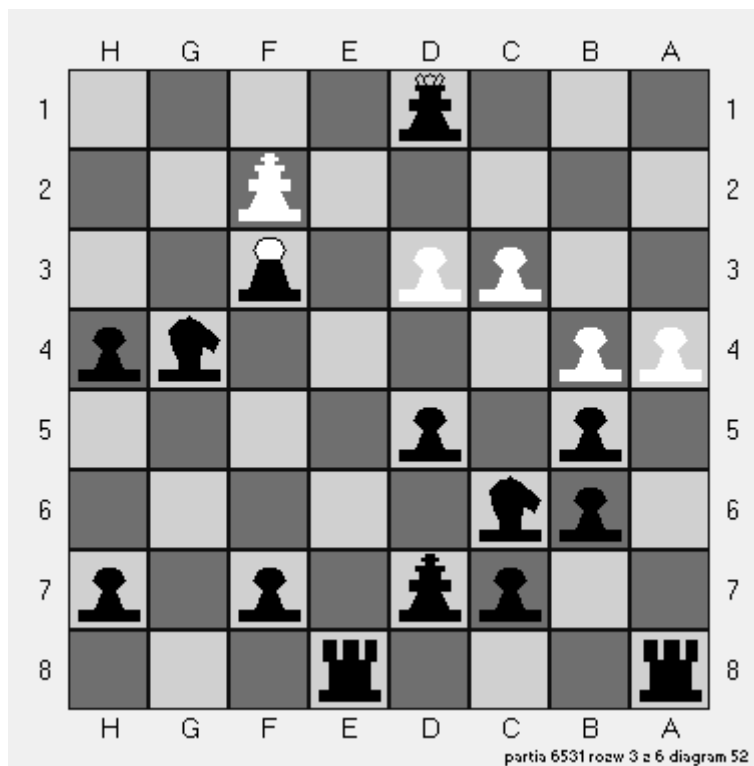


Diagram 4, partia_6531_rozw_3_z_6_diagram_52

Finał 6531.4, dla ruchu B1->H1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 41)

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

[51] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[52] We8-We2 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

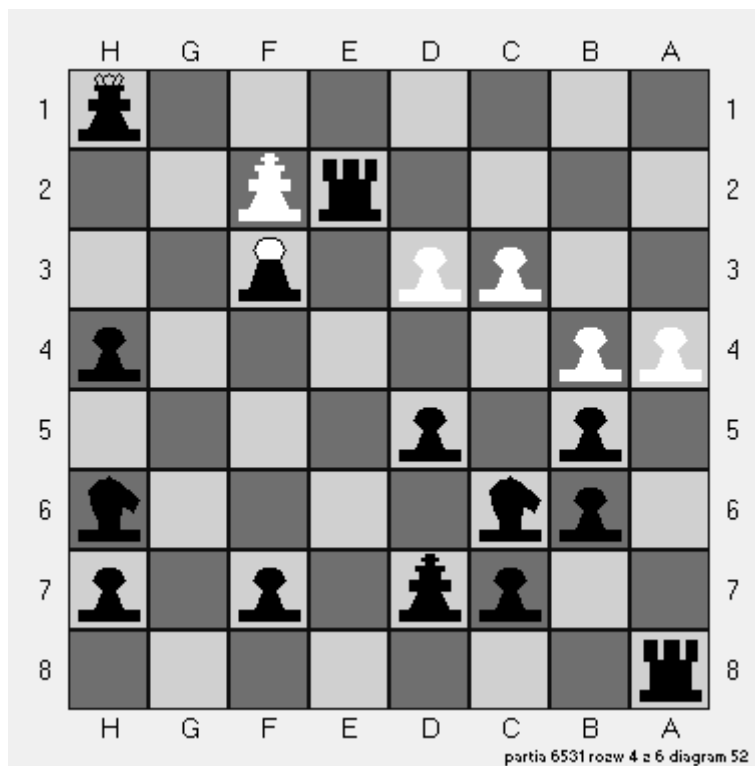


Diagram 5, partia_6531_rozw_4_z_6_diagram_52

Finał 6531.5, dla ruchu F3->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[50] Gf3-Gg4 (1) ruch czarnym gońcem

[51] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[52] We8-We2 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

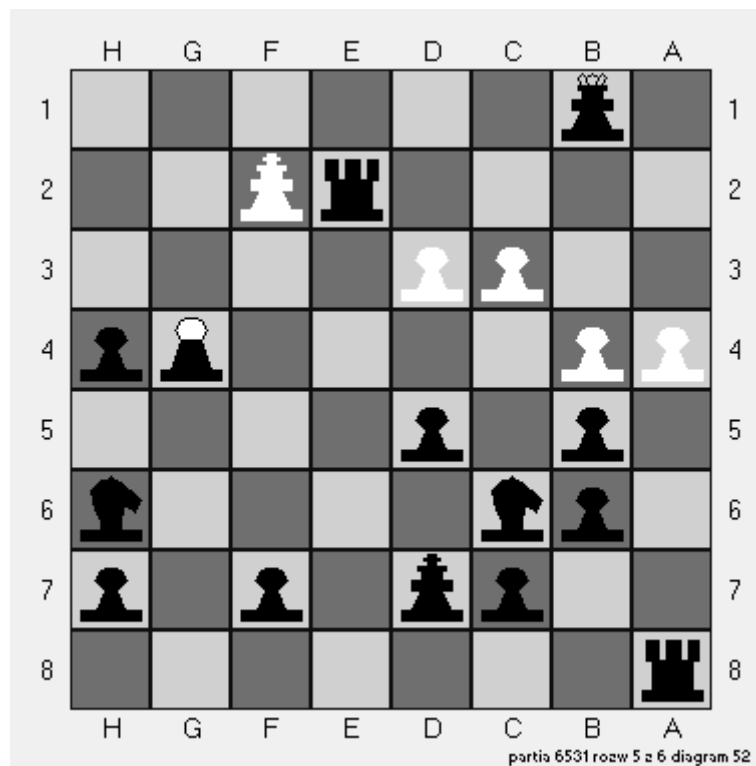


Diagram 6, partia_6531_rozw_5_z_6_diagram_52

Finał 6531.6, dla ruchu B1->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 44)

[50] Hb1-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kf2:Kf3 (2) pobicie białym królem czarnego gońca

[52] He1-Hg3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

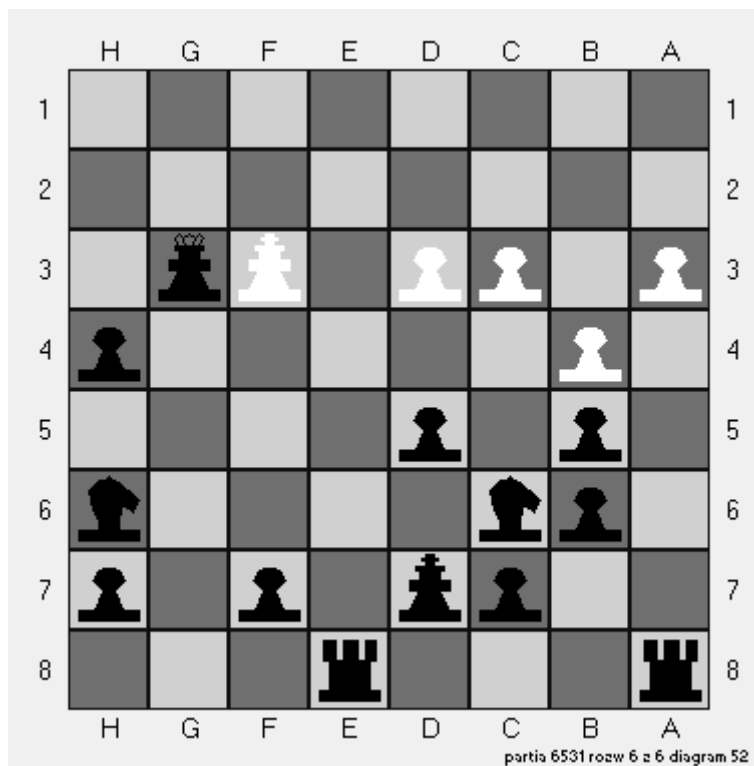


Diagram 7, partia_6531_rozw_6_z_6_diagram_52

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 6532, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b6,h3-h4,d7-d5, długość partii 42 ruchy.

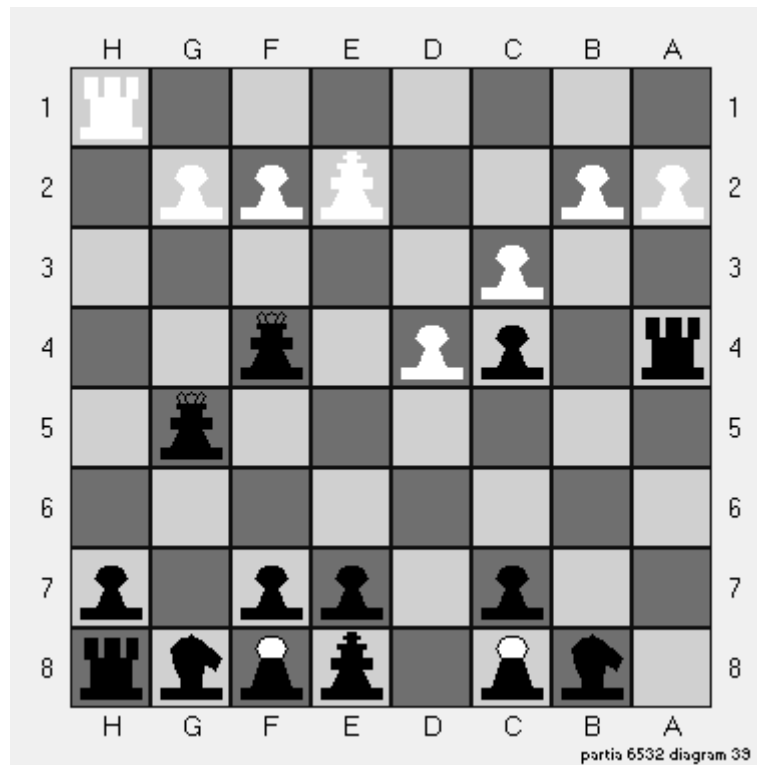


Diagram 8, partia_6532_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 61 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	1	H7->H5	możliwy mat	(41:0,1/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(41:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	G5->H4	możliwy mat	(41:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	4	G5->H5	możliwy mat	(41:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	5	G5->H6	możliwy mat	(41:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	6	G5->G2	możliwy mat	(41:0,2/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:19,19/19)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G2 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	G5->G3	możliwy mat	(41:0,3/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (42:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
8	8	G5->G4	możliwy mat	(41:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G4
9	9	G5->G6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	11	G5->F5	możliwy mat	(41:0,3/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	12	G5->F6	możliwy mat	(41:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	13	G5->E5	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:3,3/3)			Hetmanem z pozycji G5 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	18	G8->H6	możliwy mat	(41:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
14	19	G8->F6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	21	F4->H4	możliwy mat	(41:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
16	22	F4->G3	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
17	23	F4->G4	możliwy mat	(41:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na G4
18	24	F4->F2	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	25	F4->F3	możliwy mat	(41:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (42:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
20	26	F4->F5	możliwy mat	(41:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	28	F4->E3	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	29	F4->E4	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na E4
23	30	F4->E5	możliwy mat	(41:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
24	31	F4->D2	możliwy mat	(!) (41:0,2/2) w 2 ruchu	(!) pewny mat	wykonując ruch:	niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)	w 2 ruchu	F4->D2 wygrywasz	Hetmanem z pozycji F4 na D2
25	32	F4->D4	możliwy mat	(41:0,3/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (42:24,24/24)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na D4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
26	34	F4->C1	możliwy mat	(41:0,3/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (42:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
27	35	F7->F5	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	36	F7->F6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	37	F8->H6	możliwy mat	(41:0,1/22) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
30	38	F8->G7	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	39	E7->E5	możliwy mat	(41:0,1/24) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	40	E7->E6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	41	E8->D7	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	42	E8->D8	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	43	C7->C5	możliwy mat	(41:0,1/24) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	44	C7->C6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
37	45	C8->H3	możliwy mat	(41:0,1/20) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (42:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
38	46	C8->G4	możliwy mat	(41:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4
39	47	C8->F5	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
40	48	C8->E6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
41	49	C8->D7	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
42	50	C8->B7	możliwy mat	(41:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
43	51	C8->A6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
44	52	B8->D7	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
45	53	B8->C6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
46	54	B8->A6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
47	55	A4->B4	możliwy mat	(41:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
48	56	A4->A2	możliwy mat	(41:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:20,20/20)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
49	57	A4->A3	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
50	58	A4->A5	możliwy mat	(41:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
51	59	A4->A6	możliwy mat	(41:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
52	60	A4->A7	możliwy mat	(41:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
53	61	A4->A8	możliwy mat	(41:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 61 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F4->D2, 41:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 6532.1, dla ruchu F4->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 31)

[40] Hf4-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[41] Ke2-Kf1 (1) ruch białym królem

[42] Hd2-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

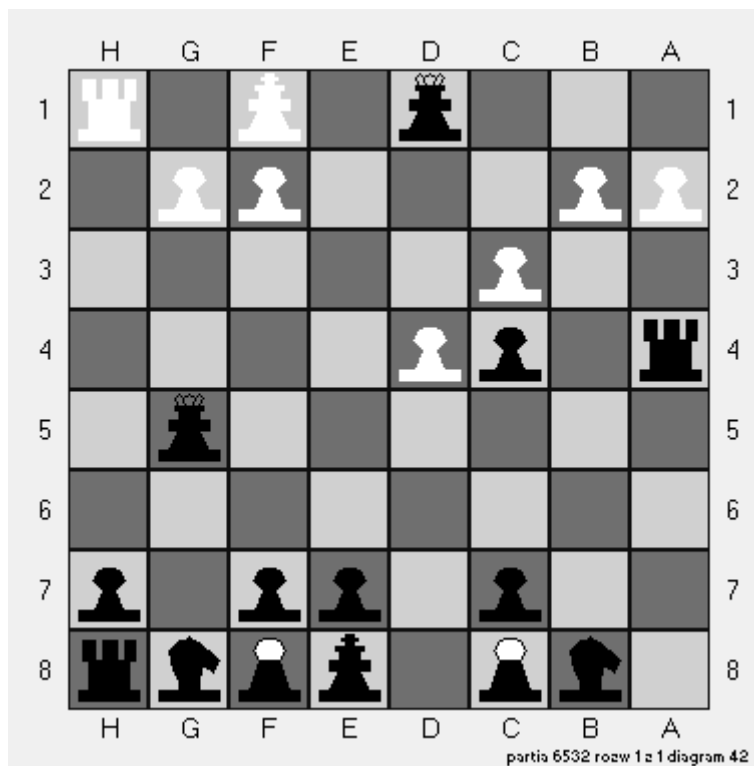


Diagram 9, partia_6532_rozw_1_z_1_diagram_42