

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

25.11.2022

47/2022



Spis treści

1. Jak powstają zagadki ?	4
2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?	5
3. Zadania i zagadki do rozwiązania	6
Zadanie 1. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	13
Zadanie 3. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	42
Zadanie 8. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	46
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	61
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	67
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	76
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	85
Zadanie 17. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	90
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	107
Zadanie 22. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	114
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	125
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 25. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	131
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 27. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	141
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 30. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	160
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	167
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	170
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	173
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	187
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	199
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	205
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	230
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	234
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	237

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	240
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	247
Zadanie 50. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	253

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, 13, 18, 26, 31

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 35, 42, 46, 54, 58

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 61, 67, 73, 76, 82

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 85, 90, 97, 100, 103

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 107, 114, 125, 128, 131

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 137, 141, 151, 154, 160

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 167, 170, 173, 177, 182

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 187, 193, 199, 202, 205

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 210, 215, 222, 226, 230

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 234, 237, 240, 247, 253

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 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 9461, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g5,f2-f4,e7-e5, długość partii 28 ruchów.

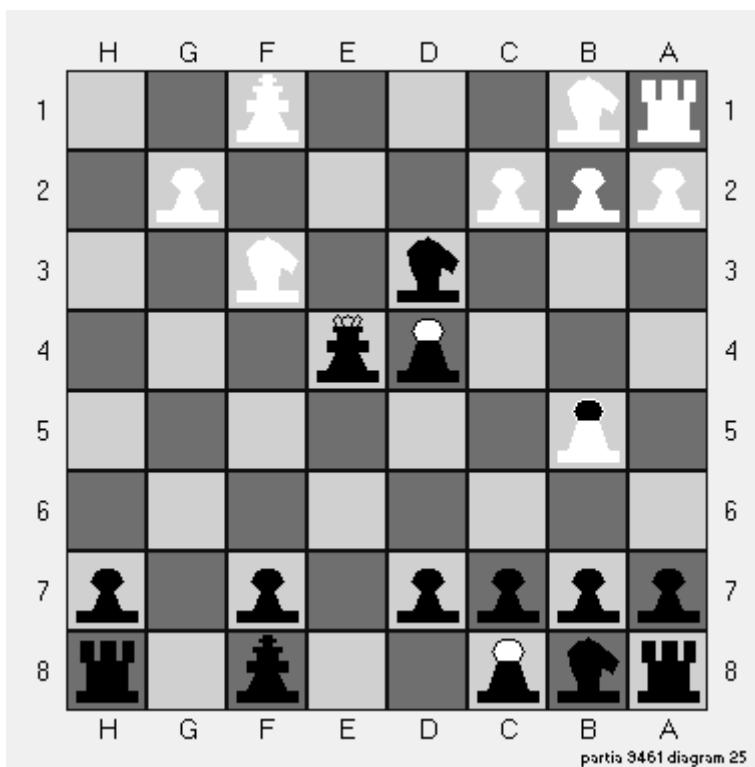


Diagram 1, partia_9461_diagram_25

Oczekiwany 26 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 28 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 27 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:26

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	(27:0,10/26) w 2 ruchu [1,1,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(27:0,10/26) w 2 ruchu [1,1,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
3	3	H8->G8	możliwy mat	(27:0,10/26) w 2 ruchu [1,1,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	4	F7->F5	możliwy mat	(27:0,10/26) w 2 ruchu [1,1,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	5	F7->F6	możliwy mat	(27:0,10/26) w 2 ruchu [1,1,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	6	F8->G7	możliwy mat	(27:0,10/26) w 2 ruchu [1,1,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
7	7	F8->G8	możliwy mat	(27:0,10/26) w 2 ruchu [1,1,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	8	F8->E7	możliwy mat	(27:0,10/26) w 2 ruchu [1,1,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	9	F8->E8	możliwy mat	(27:0,10/26) w 2 ruchu [1,1,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na E8, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
10	10	E4->H4	możliwy mat	(27:0,24/27) w 2 ruchu [1,1,2,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
11	11	E4->G4	możliwy mat	(27:0,8/26) w 2 ruchu [1,1,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	14	E4->F4	możliwy mat	(27:0,2/19) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
13	15	E4->F5	możliwy mat	(27:0,2/19) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
14	18	E4->E3	możliwy mat	(!) (27:0,26/26) w 2 ruchu [1,1,2,0,0], (!) (28:26,26/26)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E4->E3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	19	E4->E5	możliwy mat	(27:0,7/26) w 2 ruchu [1,1,2,0,1](?) <1,0,2,0,1>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	20	E4->E6	możliwy mat	(27:0,7/26) w 2 ruchu [1,1,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	21	E4->E7	możliwy mat	(27:0,7/26) w 2 ruchu [1,1,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	22	E4->E8	możliwy mat	(27:0,7/26) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,1,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			Hetmanem z pozycji E4 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	23	E4->D5	możliwy mat	(27:0,2/27) w 2 ruchu [1,1,2,0,0](?) <1,1,2,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
20	24	E4->C6	możliwy mat	(27:0,2/26) w 2 ruchu [0,1,2,0,1](?) <0,1,2,0,1>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego Gońca
21	26	D3->F4	możliwy mat	(27:0,5/26) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	29	D3->C1	możliwy mat	(27:0,5/26) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	33	D4->G1	możliwy mat	(27:0,8/27) w 2 ruchu [1,2,2,0,0](?) <1,1,2,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	34	D4->G7	możliwy mat	(27:0,8/27) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
25	35	D4->F2	możliwy mat	(27:0,8/26) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
26	36	D4->F6	możliwy mat	(27:0,8/27) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
27	37	D4->E3	możliwy mat	(27:0,2/27) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na E3, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
28	38	D4->E5	możliwy mat	(27:0,8/27) w 2 ruchu [1,1,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
29	39	D4->C3	możliwy mat	(27:0,8/26) w 2 ruchu [1,2,2,0,0](?) <1,2,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
30	40	D4->C5	możliwy mat	(27:0,10/26) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
31	41	D4->B2	możliwy mat	(27:0,8/25) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:25,25/25)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na B2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
32	42	D4->B6	możliwy mat	(27:0,10/26) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
33	43	D7->D5	możliwy mat	(27:0,10/27) w 2 ruchu [0,1,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
34	44	D7->D6	możliwy mat	(27:0,10/27) w 2 ruchu [0,1,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
35	45	C7->C5	możliwy mat	(27:0,10/26) w 2 ruchu [1,1,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
36	46	C7->C6	możliwy mat	(27:0,10/25) w 2 ruchu [1,1,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
37	47	B7->B6	możliwy mat	(27:0,10/26) w 2 ruchu [1,1,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7

				(!) (28:26,26/26)			na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
38	48	B8->C6	możliwy mat	(27:0,10/25) w 2 ruchu [0,1,3,0,0](?) <0,0,3,0,0>, (!) (28:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
39	49	B8->A6	możliwy mat	(27:0,10/26) w 2 ruchu [1,1,3,0,0](?) <1,0,3,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
40	50	A7->A5	możliwy mat	(27:0,10/26) w 2 ruchu [1,1,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
41	51	A7->A6	możliwy mat	(27:0,10/26) w 2 ruchu [2,1,2,0,0](?) <2,0,2,0,0>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 51 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E4->E3, 27:0,26/26 dwadzieściasześć na dwadzieściasześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9461.1, dla ruchu E4->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[26] He4-He3 (1) ruch czarnym hetmanem

[27] Sb1-Sc3 (1) ruch białym koniem

[28] He3-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

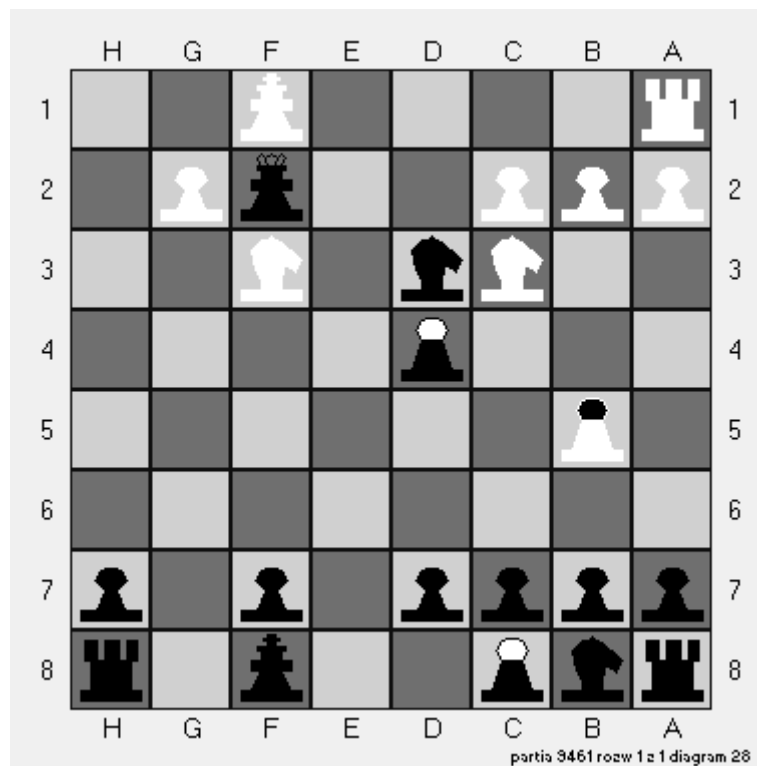


Diagram 2, partia_9461_rozw_1_z_1_diagram_28

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 9462, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g5,f2-f4,e7-e6, długość partii 32 ruchy.

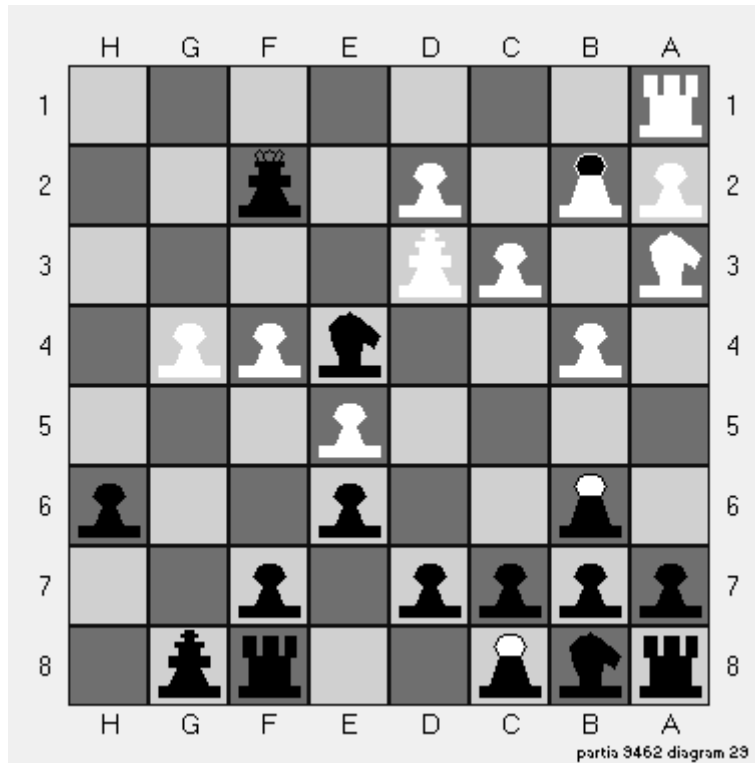


Diagram 3, partia_9462_diagram_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 32 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 31 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:30

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->H5	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	2	G8->H7	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	3	G8->H8	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G8 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	G8->G7	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	5	F2->H2	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	10	F2->F1	możliwy mat	(31:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
7	16	F2->D2	możliwy mat	(!) (31:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (32:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F2->D2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na D2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	18	F2->C5	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
9	19	F7->F5	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	20	F7->F6	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub

							czarnego pionka
11	21	F8->E8	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
12	22	F8->D8	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
13	23	E4->G3	możliwy mat	(31:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na G3
14	30	D7->D5	możliwy mat	(31:0,12/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	31	D7->D6	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	32	C7->C5	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
17	33	C7->C6	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	36	B6->C5	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
19	38	B8->C6	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	39	B8->A6	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
21	40	A7->A5	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

22	41	A7->A6	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
----	----	--------	-------------	--	--	--	--

Spośród 41 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F2->D2, 31:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 9462.1, dla ruchu F2->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[30] Hf2:Hd2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[31] Kd3-Kc4 (1) ruch białym królem

[32] Hd2-Hd5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

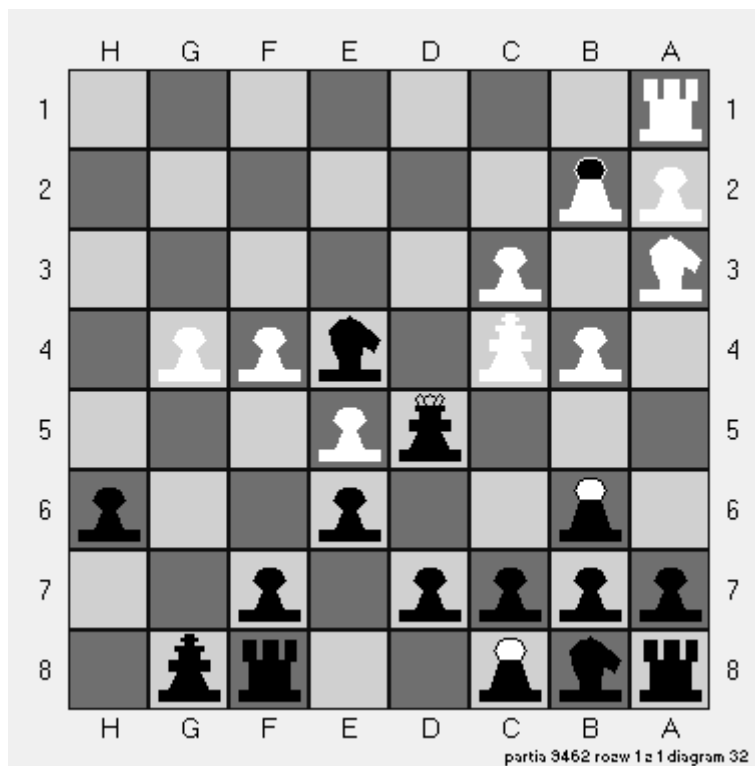


Diagram 4, partia_9462_rozw_1_z_1_diagram_32