

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

24.12.2021

52/2021



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 3 ruchy prowadzące do sukcesu | 6 |
| Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 14 |
| Zadanie 3. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu | 18 |
| Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 27 |
| Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 32 |
| Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 38 |
| Zadanie 7. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu | 41 |
| Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 47 |
| Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 52 |
| Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu | 58 |
| Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 63 |
| Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu | 66 |
| Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 70 |
| Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 73 |
| Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 76 |
| Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 79 |
| Zadanie 17. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu | 82 |
| Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 89 |
| Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 92 |
| Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 97 |
| Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 100 |
| Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 105 |
| Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu | 110 |
| Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 116 |
| Zadanie 25. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu | 121 |
| Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 126 |
| Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 132 |
| Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 135 |
| Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 139 |
| Zadanie 30. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu | 145 |
| Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 160 |
| Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu | 163 |
| Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 170 |
| Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 176 |
| Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 179 |
| Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu | 184 |
| Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 190 |
| Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 194 |
| Zadanie 39. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu | 201 |
| Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 212 |
| Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 215 |
| Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu | 220 |
| Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu | 227 |
| Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu | 233 |
| Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 239 |
| Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 243 |
| Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu | 246 |

| | |
|--|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 249 |
| Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 252 |
| Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 257 |

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, 14, 18, 27, 32

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 38, 41, 47, 52, 58

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 63, 66, 70, 73, 76

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 79, 82, 89, 92, 97

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 100, 105, 110, 116, 121

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 126, 132, 135, 139, 145

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 160, 163, 170, 176, 179

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 184, 190, 194, 201, 212

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 215, 220, 227, 233, 239

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 243, 246, 249, 252, 257

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 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 6882, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b6,a2-a4,g7-g6, długość partii 52 ruchy.

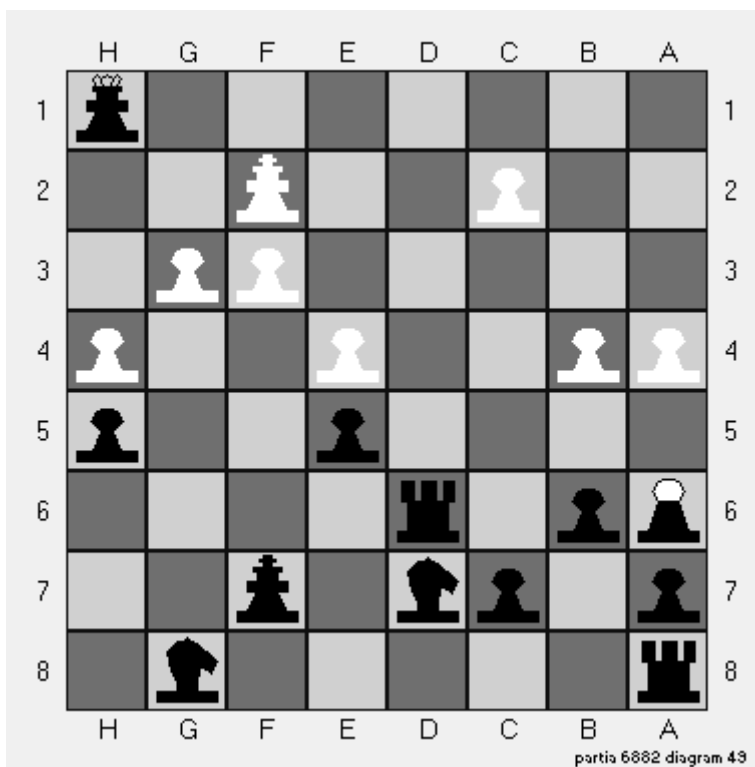


Diagram 1, partia_6882_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 różnych ruchów.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

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 | 1 | H1->H2 | możliwy mat | (!) (51:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: H1->H2 wygrasz | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H2 |
| 2 | 2 | H1->H3 | możliwy mat | (51:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:9,9/9) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H3 |
| 3 | 3 | H1->H4 | możliwy mat | (51:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:10,10/10) | | | bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 4 | 5 | H1->G2 | możliwy mat | (51:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:3,3/3) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 5 | 6 | H1->F1 | możliwy mat | (!) (51:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:1,1/1) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: H1->F1 wygrasz | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na F1 |
| 6 | 7 | H1->F3 | możliwy mat | (51:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:3,3/3) | | | bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na F3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 7 | 9 | H1->D1 | możliwy mat | (51:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:8,8/8) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na D1 |
| 8 | 11 | H1->B1 | możliwy mat | (51:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:8,8/8) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na B1 |
| 9 | 12 | H1->A1 | możliwy mat | (51:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:8,8/8) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na A1 |
| 10 | 13 | G8->H6 | możliwy mat | (51:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6 |
| 11 | 14 | G8->F6 | możliwy mat | (51:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6 |
| 12 | 15 | G8->E7 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7 |
| 13 | 16 | F7->G6 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6 |
| 14 | 17 | F7->G7 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7 |
| 15 | 18 | F7->F6 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu | | | niebijący ruch czarnym |

| | | | | | | | |
|----|----|--------|-------------|---|----------------------------|--|---|
| | | | | [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | Królem z pozycji F7 na F6 |
| 16 | 19 | F7->F8 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8 |
| 17 | 20 | F7->E6 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E6 |
| 18 | 21 | F7->E7 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7 |
| 19 | 22 | F7->E8 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8 |
| 20 | 23 | D6->H6 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na H6 |
| 21 | 24 | D6->G6 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na G6 |
| 22 | 25 | D6->F6 | możliwy mat | (51:0,4/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na F6 |
| 23 | 26 | D6->E6 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na E6 |
| 24 | 27 | D6->D1 | możliwy mat | (51:0,4/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na D1 |
| 25 | 28 | D6->D2 | możliwy mat | (!) (51:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:1,1/1) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: D6->D2 wygrywasz | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na D2 |
| 26 | 29 | D6->D3 | możliwy mat | (51:0,4/8) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (52:8,8/8) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży |
| 27 | 30 | D6->D4 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na D4 |
| 28 | 31 | D6->D5 | możliwy mat | (51:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (52:8,8/8) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży |
| 29 | 32 | D6->C6 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D6 na C6 |
| 30 | 33 | D7->F6 | możliwy mat | (51:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na F6 |
| 31 | 34 | D7->F8 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na F8 |
| 32 | 35 | D7->C5 | możliwy mat | (51:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:8,8/8) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia |
| 33 | 36 | D7->B8 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu | | | niebijący ruch czarnym |

| | | | | | | | |
|----|----|--------|-------------|---|--|--|---|
| | | | | [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | Koniem z pozycji D7 na B8 |
| 34 | 37 | C7->C5 | możliwy mat | (51:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:8,8/8) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 35 | 38 | C7->C6 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6 |
| 36 | 39 | B6->B5 | możliwy mat | (51:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:8,8/8) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 37 | 40 | A6->F1 | możliwy mat | (51:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:8,8/8) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na F1 |
| 38 | 41 | A6->E2 | możliwy mat | (51:0,1/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (52:8,8/8) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca |
| 39 | 42 | A6->D3 | możliwy mat | (51:0,1/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (52:8,8/8) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca |
| 40 | 43 | A6->C4 | możliwy mat | (51:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na C4 |
| 41 | 44 | A6->C8 | możliwy mat | (51:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:8,8/8) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na C8 |
| 42 | 45 | A6->B5 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca |
| 43 | 46 | A6->B7 | możliwy mat | (51:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:8,8/8) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na B7 |
| 44 | 47 | A8->F8 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na F8 |
| 45 | 48 | A8->E8 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8 |
| 46 | 49 | A8->D8 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8 |
| 47 | 50 | A8->C8 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8 |
| 48 | 51 | A8->B8 | możliwy mat | (51:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7) | | | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8 |

Spośród 51 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) D6->D2, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) H1->F1, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

3) H1->H2, 51:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 6882.1, dla ruchu D6->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[50] Wd6-Wd2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kf2-Ke3 (1) ruch białym królem

[52] Wd2-We2 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

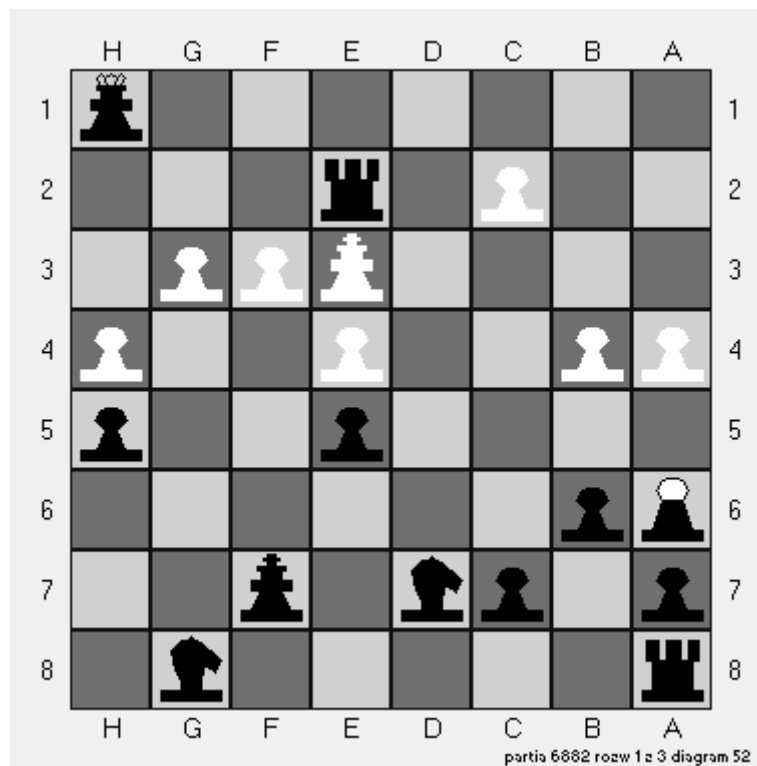


Diagram 2, partia_6882_rozw_1_z_3_diagram_52

Finał 6882.2, dla ruchu H1->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[50] Hh1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kf2-Ke3 (1) ruch białym królem

[52] Hf1-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

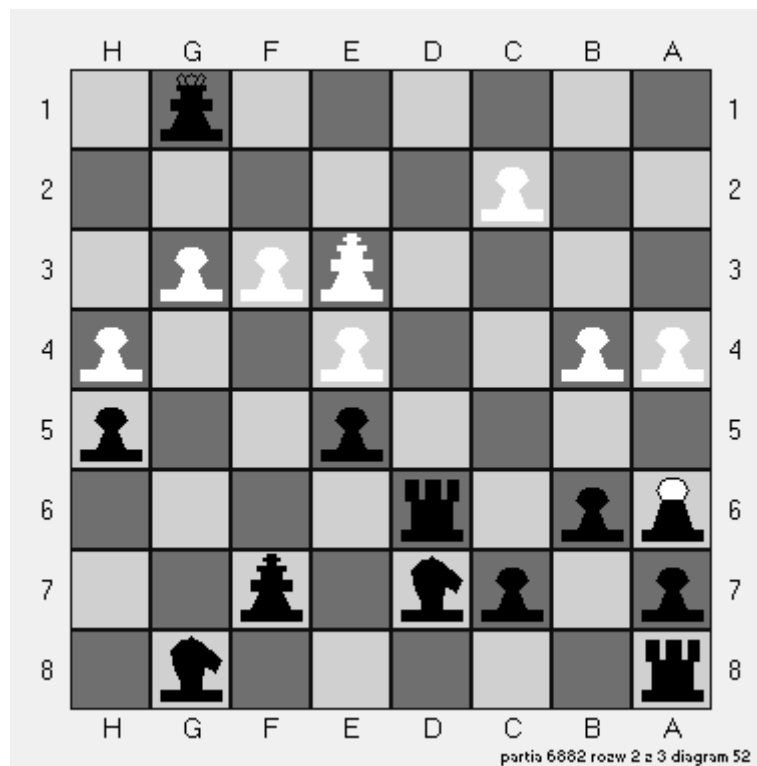


Diagram 3, partia_6882_rozw_2_z_3_diagram_52

Finał 6882.3, dla ruchu H1->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[50] Hh1-Hh2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[51] Kf2-Ke1 (1) ruch białym królem

[52] Hh2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

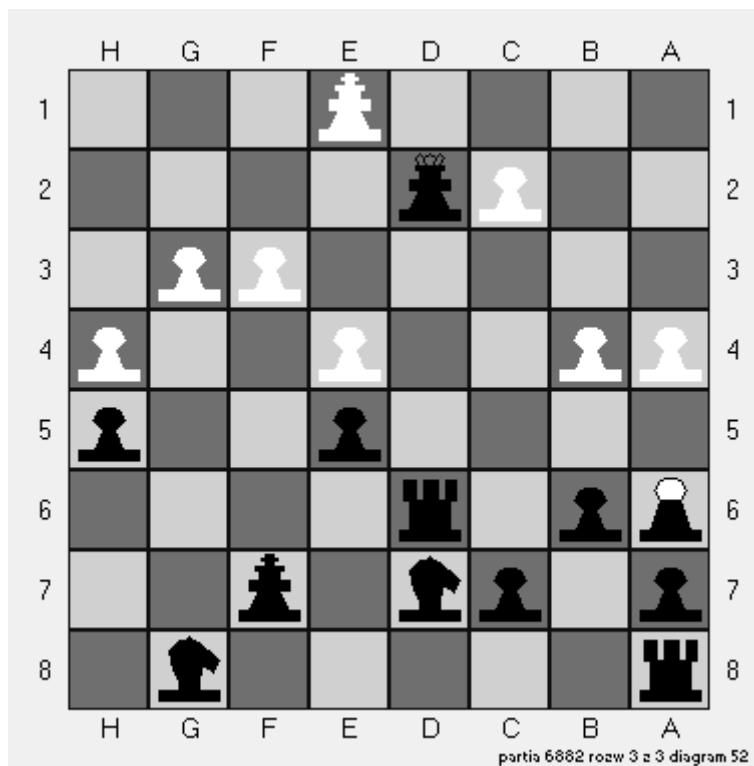


Diagram 4, partia_6882_rozw_3_z_3_diagram_52

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 6883, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b6,a2-a4,Sg8-Sh6, długość partii 44 ruchy.

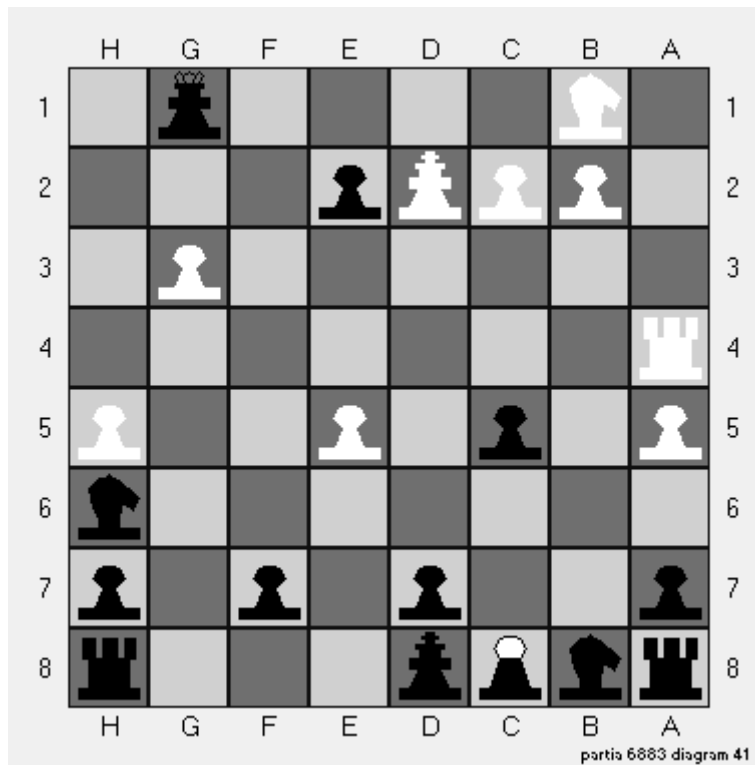


Diagram 5, partia_6883_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 35 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

| L.p. | Indeks ruchu | Oczekiwany Ruch | Klasyfikacja ruchu | Inteligentna statystyka | Opis statystyki | Ocena ruchu | Szczegółowy opis ruchu |
|------|--------------|-----------------|--------------------|---|-------------------------|---|--|
| 1 | 1 | H6->G4 | możliwy mat | (43:0,1/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0] (?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:21,21/21) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka |
| 2 | 3 | H6->F5 | możliwy mat | (43:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0] (?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:23,23/23) | | | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 3 | 8 | G1->H2 | możliwy mat | (43:0,1/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:24,24/24) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H2 |
| 4 | 9 | G1->G2 | możliwy mat | (43:0,1/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:24,24/24) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G2 |
| 5 | 10 | G1->G3 | możliwy mat | (43:0,16/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0] (?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:20,20/20) | | | bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 6 | 11 | G1->F1 | możliwy mat | (43:0,18/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:22,22/22) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F1 |
| 7 | 12 | G1->F2 | możliwy mat | (43:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:22,22/22) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F2 |
| 8 | 16 | G1->D4 | możliwy mat | (43:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,1] (?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:4,4/4) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka |
| 9 | 17 | G1->C1 | możliwy mat | (43:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,1] (?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:4,4/4) | | | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka |
| 10 | 18 | G1->B1 | możliwy mat | (43:0,2/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,0] (?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21) | | | bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na B1 zбиты biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 11 | 21 | E2->E1/+Hetman/ | możliwy mat | (!) (43:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:1,1/1) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: E2->E1/+Hetman/ wygrywasz | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E2 na E1 z promocją czarnego pionka na czarnego Hetmana |

| | | | | | | | |
|----|----|-----------------|-------------|---|--|--|---|
| 12 | 22 | E2->E1/+Wieża/ | możliwy mat | (43:0,15/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:21,21/21) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E2 na E1 z promocją czarnego pionka na czarną Wieżę |
| 13 | 23 | E2->E1/+Konik/ | możliwy mat | (43:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:23,23/23) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E2 na E1 z promocją czarnego pionka na czarnego Konia |
| 14 | 24 | E2->E1/+Goniec/ | możliwy mat | (43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E2 na E1 z promocją czarnego pionka na czarnego Gońca |
| 15 | 25 | D7->D5 | możliwy mat | (43:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0] (?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:23,23/23) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| | | | | | | | |
| 16 | 30 | C5->C4 | możliwy mat | (43:0,11/15) w 2 ruchu [2,0,0,0,0] (?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:15,15/15) | | | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| | | | | | | | |
| 17 | 32 | C8->A6 | możliwy mat | (43:0,15/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:19,19/19) | | | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6 |

Spośród 35 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E2->E1/+Hetman/, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6883.1, dla ruchu E2->E1/+Hetman/ sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[42] e2-He1 (6) dobranie figury: czarnego hetmana /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[43] Kd2-Kd3 (1) ruch białym królem

[44] Hg1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

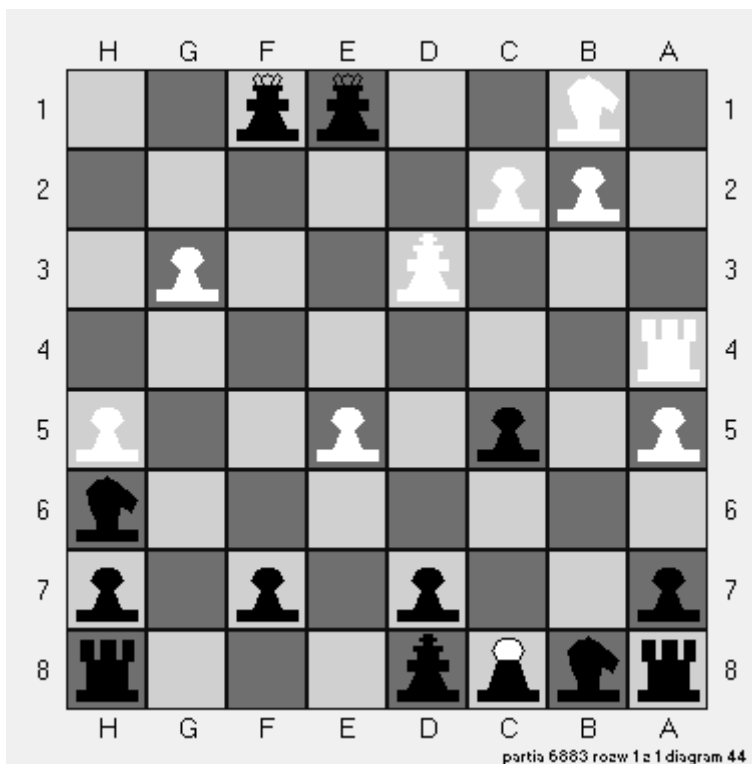


Diagram 6, partia_6883_rozw_1_z_1_diagram_44