

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

21.02.2020

8/2020



Spis treści

1. Jak powstają zagadki ?	4
2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?	5
3. Zadania i zagadki do rozwiązania	6
Zadanie 1. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	21
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 8. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	40
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	47
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	56
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	64
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	68
Zadanie 15. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	73
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	84
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	88
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	99
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	104
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 23. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	115
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	138
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	143
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	147
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	156
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	159
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	164
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	167
Zadanie 36. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	172
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	178
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	183
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 41. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	195
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	202
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	219
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	229
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	235
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	238

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, 12, 21, 24, 27

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 37, 40, 47, 52

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 56, 59, 64, 68, 73

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 80, 84, 88, 94, 99

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 104, 109, 115, 124, 127

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 131, 135, 138, 143, 147

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 153, 156, 159, 164, 167

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 172, 178, 183, 187, 190

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 195, 202, 206, 210, 215

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 219, 223, 229, 235, 238

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 1866, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,b2-b3,f7-f5, długość partii 36 ruchów.

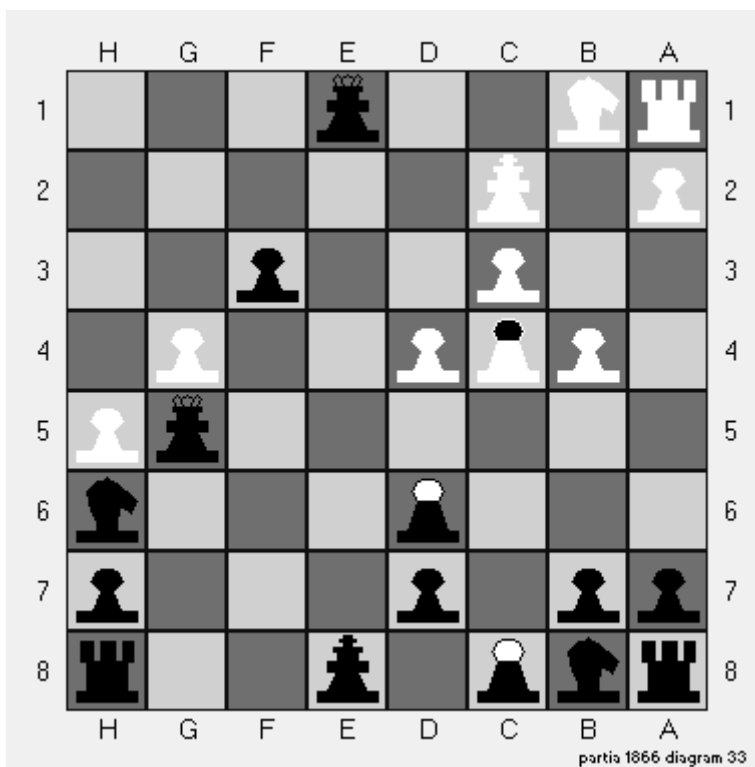


Diagram 1, partia_1866_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 61 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:34

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	(35:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:20,20/20)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4 zбитy biały pionek
2	2	H6->G8	możliwy mat	(35:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	3	H6->F5	możliwy mat	(35:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	H6->F7	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	5	H8->G8	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
6	6	H8->F8	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
7	7	G5->H4	możliwy mat	(35:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H4
8	8	G5->H5	możliwy mat	(35:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:21,21/21)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H5 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	9	G5->G4	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:19,19/19)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G4 zбитy biały pionek
10	11	G5->G7	możliwy mat	(35:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G7
11	12	G5->G8	możliwy mat	(35:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
12	13	G5->F4	możliwy mat	(35:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F4
13	15	G5->F6	możliwy mat	(35:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F6
14	16	G5->E3	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (36:19,19/19)			Hetmanem z pozycji G5 na E3
15	17	G5->E5	możliwy mat	(35:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
16	18	G5->E7	możliwy mat	(35:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na E7
17	20	G5->D5	możliwy mat	(35:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	21	G5->D8	możliwy mat	(35:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na D8
19	22	G5->C1	możliwy mat	(!) (35:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->C1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na C1
20	23	G5->C5	możliwy mat	(35:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (36:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
21	24	G5->B5	możliwy mat	(35:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	25	G5->A5	możliwy mat	(35:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
23	31	E1->F1	możliwy mat	(35:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
24	32	E1->F2	możliwy mat	(35:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na F2
25	34	E1->E3	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E3
26	36	E1->E5	możliwy mat	(35:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
27	37	E1->E6	możliwy mat	(35:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E6, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Hetmana
28	38	E1->E7	możliwy mat	(35:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na E7
29	39	E1->D1	możliwy mat	(35:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
30	41	E1->C1	możliwy mat	(35:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na C1
31	42	E1->C3	możliwy mat	(35:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (36:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na C3 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
32	44	E8->F8	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
33	45	E8->E7	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
34	46	E8->D8	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
35	47	D6->H2	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na H2
36	48	D6->G3	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na G3
37	49	D6->F4	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na F4
38	50	D6->F8	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na F8
39	51	D6->E5	możliwy mat	(35:0,1/20) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
40	52	D6->E7	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na E7
41	53	D6->C5	możliwy mat	(35:0,1/21) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
42	54	D6->C7	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na C7
43	55	D6->B4	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:19,19/19)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na B4 zbity biały

							pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
44	56	B7->B5	możliwy mat	(35:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
45	57	B7->B6	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
46	58	B8->C6	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
47	59	B8->A6	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
48	60	A7->A5	możliwy mat	(35:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
49	61	A7->A6	możliwy mat	(35:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 61 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:
1) G5->C1, 35:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 1866.1, dla ruchu G5->C1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[34] Hg5-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[35] Kc2-Kb3 (1) ruch białym królem

[36] He1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

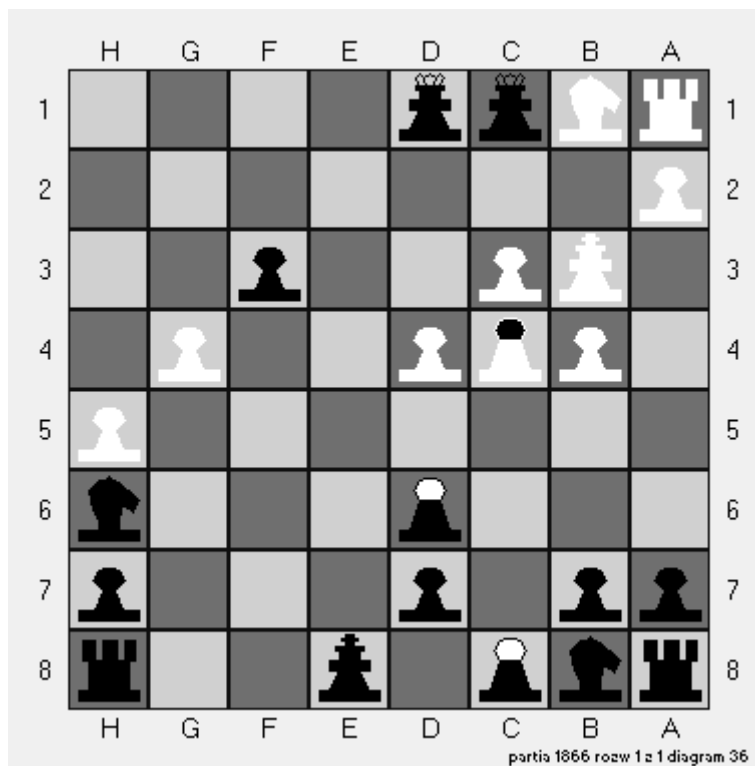


Diagram 2, partia_1866_rozw_1_z_1_diagram_36

Zadanie 2. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 1867, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,b2-b3,f7-f6, długość partii 36 ruchów.

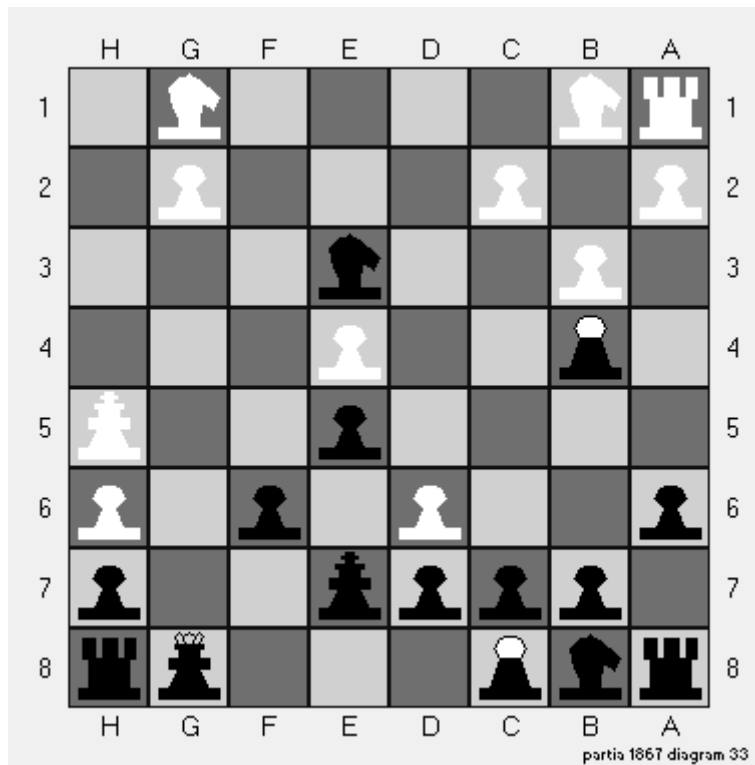


Diagram 3, partia_1867_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 8 różnych ruchów.

Zaproponuj siedem ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
- 6) _____
- 7) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:34

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	E7->F7	możliwy mat	(!) (35:0,14/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->F7 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	E7->F8	możliwy mat	(!) (35:0,14/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->F8 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	E7->E6	możliwy mat	(!) (35:0,14/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->E6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	E7->E8	możliwy mat	(!) (35:0,14/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->E8 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	E7->D6	możliwy mat	(!) (35:0,13/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:13,13/13)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->D6 wygrasz	bijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D6 zбиты biały pionek
6	6	E7->D8	możliwy mat	(35:0,13/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	C7->D6	możliwy mat	(!) (35:0,13/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:13,13/13)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C7->D6 wygrasz	bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na D6 zбиты biały pionek
8	8	B4->D6	możliwy mat	(!) (35:0,14/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:14,14/14)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B4->D6 wygrasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na D6 zбиты biały pionek

Spośród 8 ruchów, siedem ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E7->D6, 35:0,13/13 trzynaście na trzynaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) E7->E6, 35:0,14/14 czternaście na czternaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) E7->E8, 35:0,14/14 czternaście na czternaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 4) E7->F7, 35:0,14/14 czternaście na czternaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 5) E7->F8, 35:0,14/14 czternaście na czternaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 6) C7->D6, 35:0,13/13 trzynaście na trzynaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 7) B4->D6, 35:0,14/14 czternaście na czternaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1867.1, dla ruchu E7->D6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[34] Ke7:Kd6 (2) pobicie czarnym królem białego pionka

[35] Sg1-Sf3 (1) ruch białym koniem

[36] Hg8-Hg4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

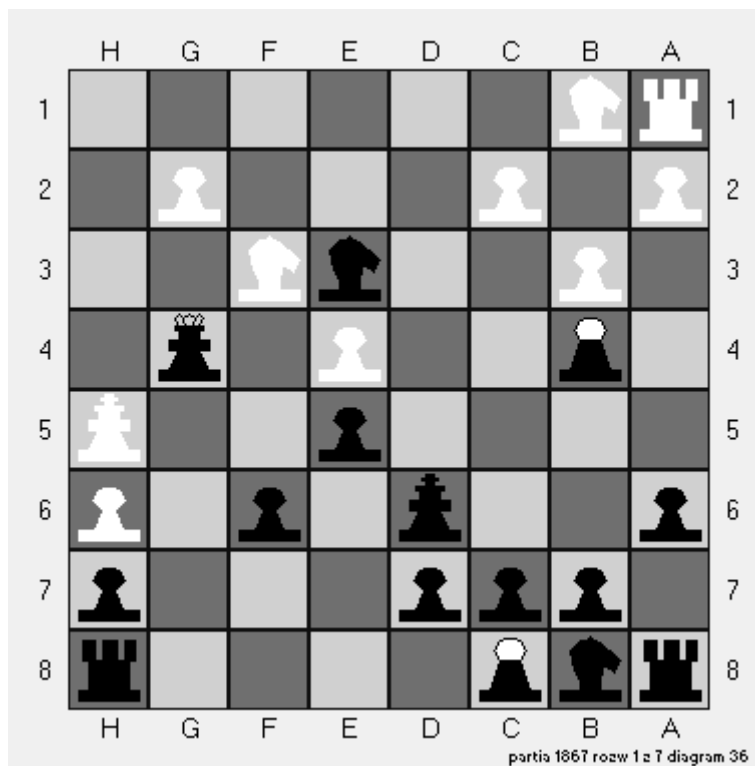


Diagram 4, partia_1867_rozw_1_z_7_diagram_36

Finał 1867.2, dla ruchu E7->E6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[34] Ke7-Ke6 (1) ruch czarnym królem

[35] Sg1-Sf3 (1) ruch białym koniem

[36] Hg8-Hg4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

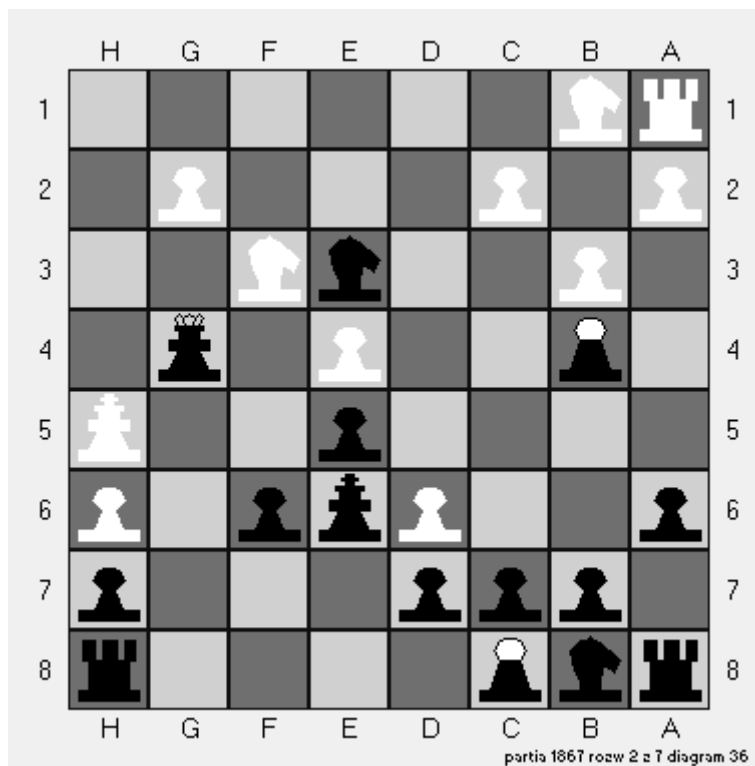


Diagram 5, partia_1867_rozw_2_z_7_diagram_36

Finał 1867.3, dla ruchu E7->E8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[34] Ke7-Ke8 (1) ruch czarnym królem

[35] Sg1-Sf3 (1) ruch białym koniem

[36] Hg8-Hg4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

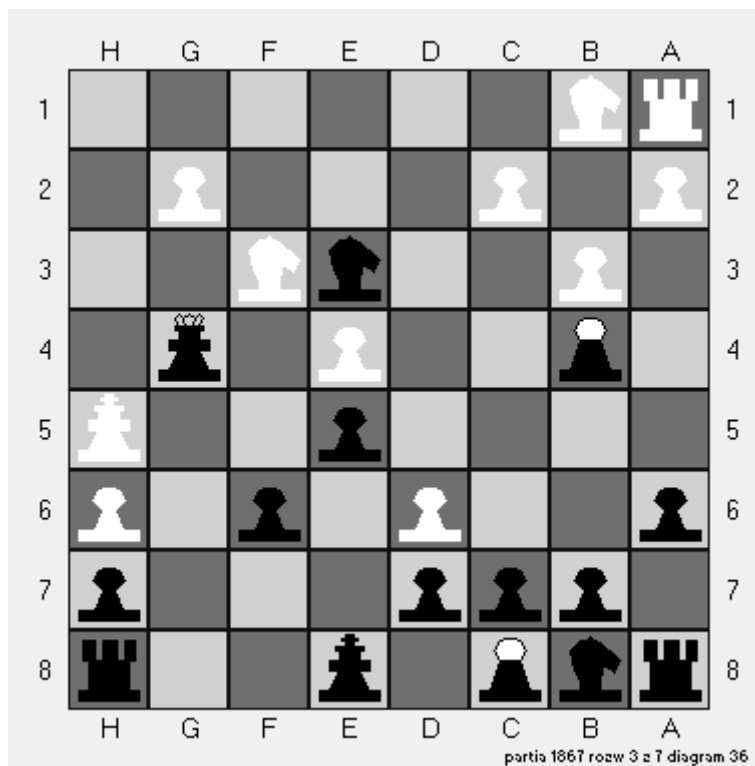


Diagram 6, partia_1867_rozw_3_z_7_diagram_36

Finał 1867.4, dla ruchu E7->F7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[34] Ke7-Kf7 (1) ruch czarnym królem

[35] Sg1-Sf3 (1) ruch białym koniem

[36] Hg8-Hg4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

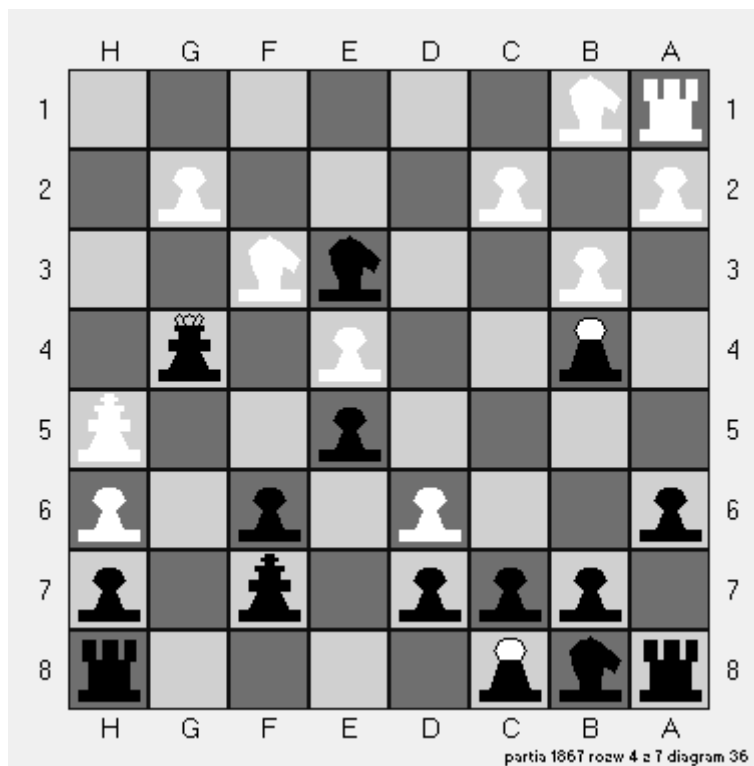


Diagram 7, partia_1867_rozw_4_z_7_diagram_36

Finał 1867.5, dla ruchu E7->F8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[34] Ke7-Kf8 (1) ruch czarnym królem

[35] Sg1-Sf3 (1) ruch białym koniem

[36] Hg8-Hg4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

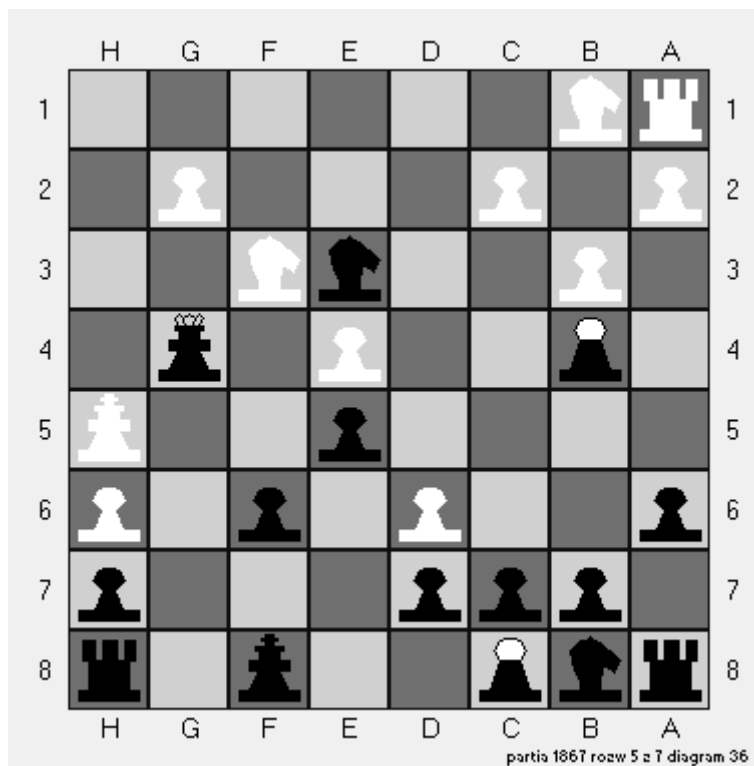


Diagram 8, partia_1867_rozw_5_z_7_diagram_36

Finał 1867.6, dla ruchu C7->D6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 7)

[34] c7: d6 (2) pobicie czarnym pionkiem białego pionka

[35] Sg1-Sf3 (1) ruch białym koniem

[36] Hg8-Hg4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

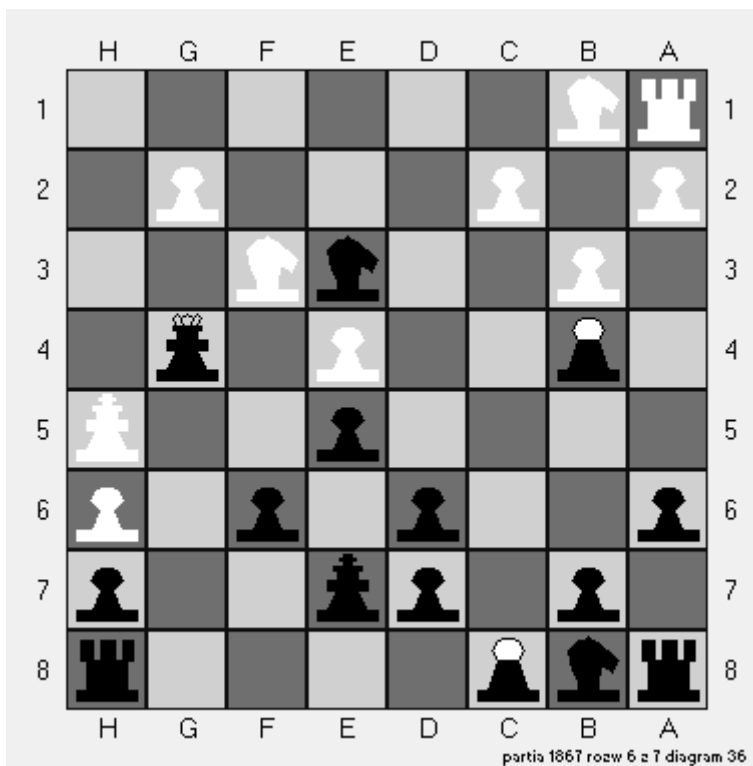


Diagram 9, partia_1867_rozw_6_z_7_diagram_36

Finał 1867.7, dla ruchu B4->D6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[34] Gb4:Gd6 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka

[35] Sg1-Sf3 (1) ruch białym koniem

[36] Hg8-Hg4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

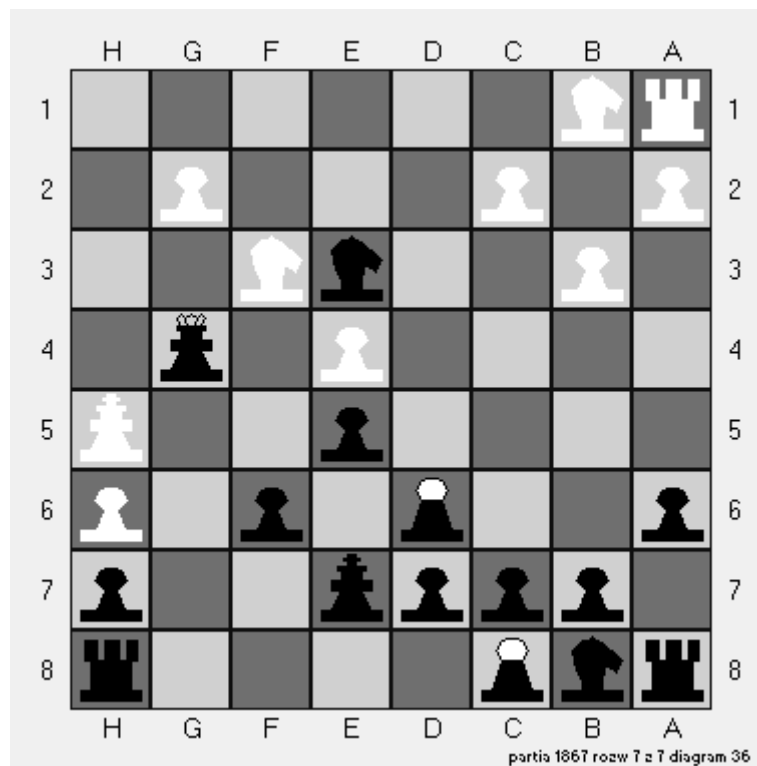


Diagram 10, partia_1867_rozw_7_z_7_diagram_36