

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

2.08.2019

9/2019



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 5 ruchów prowadzących do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	21
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	30
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	33
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	39
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	52
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	61
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 16. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	73
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	85
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	90
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	100
Zadanie 22. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	104
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	133
Zadanie 29. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	138
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	153
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 32. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	163
Zadanie 33. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	172
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	191
Zadanie 36. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	195
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 38. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	205
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 43. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	231
Zadanie 44. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	239
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	245
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	252
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	255

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	258
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	263
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	268

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, 15, 18, 21, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 27, 30, 33, 39, 44

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 49, 52, 58, 61, 67

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 73, 81, 85, 90, 94

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 100, 104, 110, 113, 118

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 123, 127, 133, 138, 153

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 157, 163, 172, 184, 191

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 195, 202, 205, 217, 220

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 223, 226, 231, 239, 245

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 252, 255, 258, 263, 268

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 5 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 407, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h6,Wh1-Wh2,e7-e5, długość partii 44 ruchy.

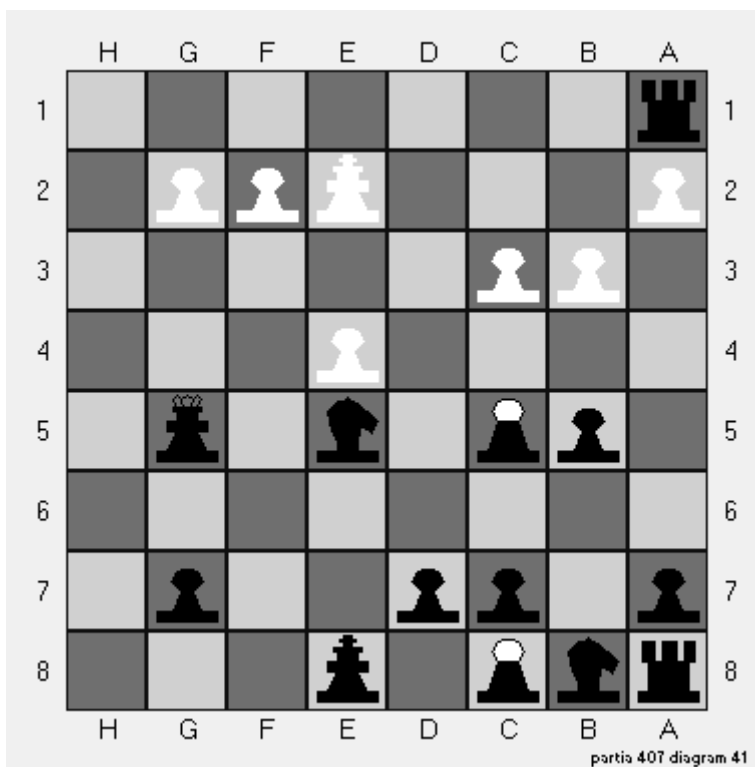


Diagram 1, partia_407_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 54 różne ruchy.

Zaproponuj pięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

5) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G5->H4	możliwy mat	(43:0,8/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H4
2	2	G5->H5	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H5
3	3	G5->H6	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H6
4	4	G5->G2	możliwy mat	(!) (43:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->G2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G2 zбитy biały pionek
5	5	G5->G3	możliwy mat	(43:0,7/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	6	G5->G4	możliwy mat	(!) (43:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->G4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G4
7	7	G5->G6	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G6
8	8	G5->F4	możliwy mat	(!) (43:0,7/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->F4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F4
9	9	G5->F5	możliwy mat	(43:0,7/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
10	10	G5->F6	możliwy mat	(43:0,7/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F6
11	15	G5->C1	możliwy mat	(!) (43:0,8/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->C1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na C1
12	16	G7->G6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
13	17	E5->G4	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na G4
14	18	E5->G6	możliwy mat	(43:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na G6
15	19	E5->F3	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
16	20	E5->F7	możliwy mat	(43:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na F7

17	21	E5->D3	możliwy mat	(43:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	22	E5->C4	możliwy mat	(43:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
19	23	E5->C6	możliwy mat	(43:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na C6
20	24	E8->F7	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
21	25	E8->F8	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
22	26	E8->E7	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
23	27	E8->D8	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
24	28	D7->D5	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	29	D7->D6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
26	30	C5->F2	możliwy mat	(43:0,6/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:7,7/7)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na F2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
27	32	C5->E3	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
28	34	C5->D4	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
29	36	C5->B4	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
30	37	C5->B6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B6

31	39	C7->C6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
32	40	C8->B7	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
33	41	C8->A6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6
34	42	B5->B4	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	43	B8->C6	możliwy mat	(43:0,3/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
36	44	B8->A6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
37	45	A1->H1	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na H1
38	46	A1->G1	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na G1
39	47	A1->F1	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
40	49	A1->D1	możliwy mat	(43:0,8/9) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
41	50	A1->C1	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na C1
42	51	A1->B1	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na B1
43	52	A1->A2	możliwy mat	(!) (43:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->A2 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A2 zbity biały pionek
44	53	A7->A5	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
45	54	A7->A6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 54 ruchów, pięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) G5->F4, 43:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) G5->C1, 43:0,8/8 osiem na osiem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) G5->G4, 43:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) G5->G2, 43:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 5) A1->A2, 43:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 407.1, dla ruchu G5->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[42] Hg5-Hf4 (1) ruch czarnym hetmanem

[43] b3- b4 (1) ruch białym pionkiem

[44] Hf4:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

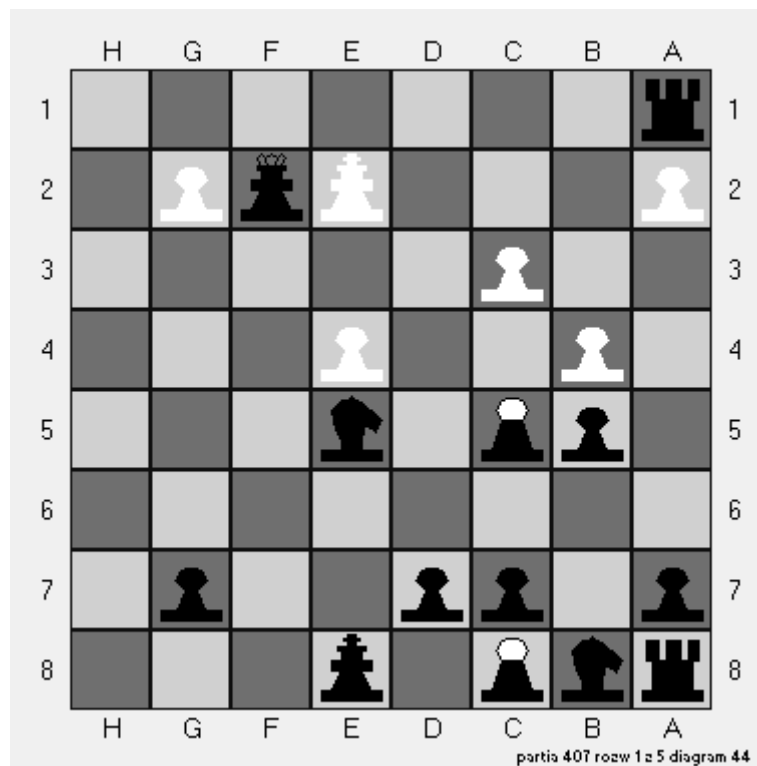


Diagram 2, partia_407_rozw_1_z_5_diagram_44

Finał 407.2, dla ruchu G5->C1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[42] Hg5-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem

[43] b3- b4 (1) ruch białym pionkiem

[44] Wa1:Wa2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest mat/

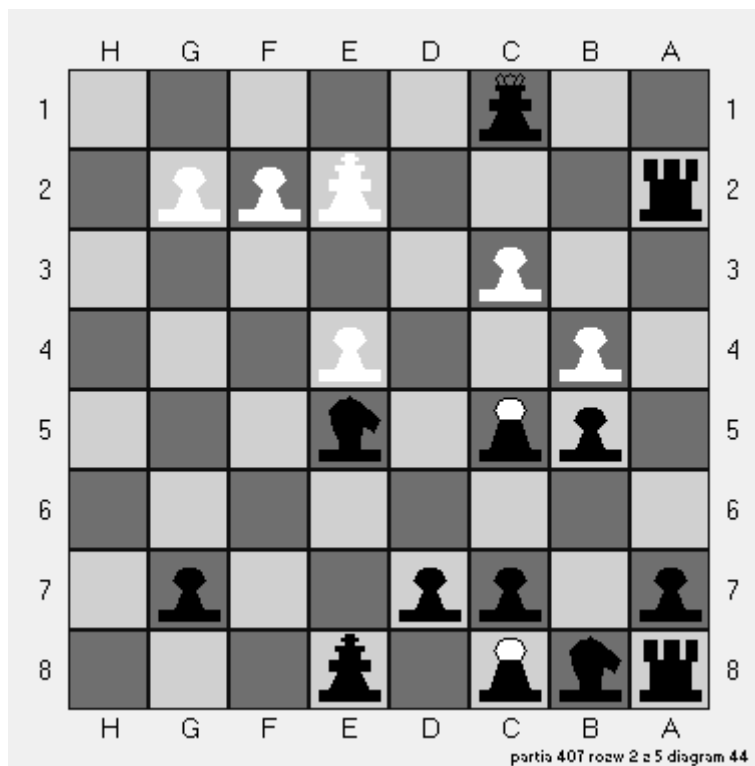


Diagram 3, partia_407_rozw_2_z_5_diagram_44

Finał 407.3, dla ruchu G5->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[42] Hg5-Hg4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[43] Ke2-Kd2 (1) ruch białym królem

[44] Hg4-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

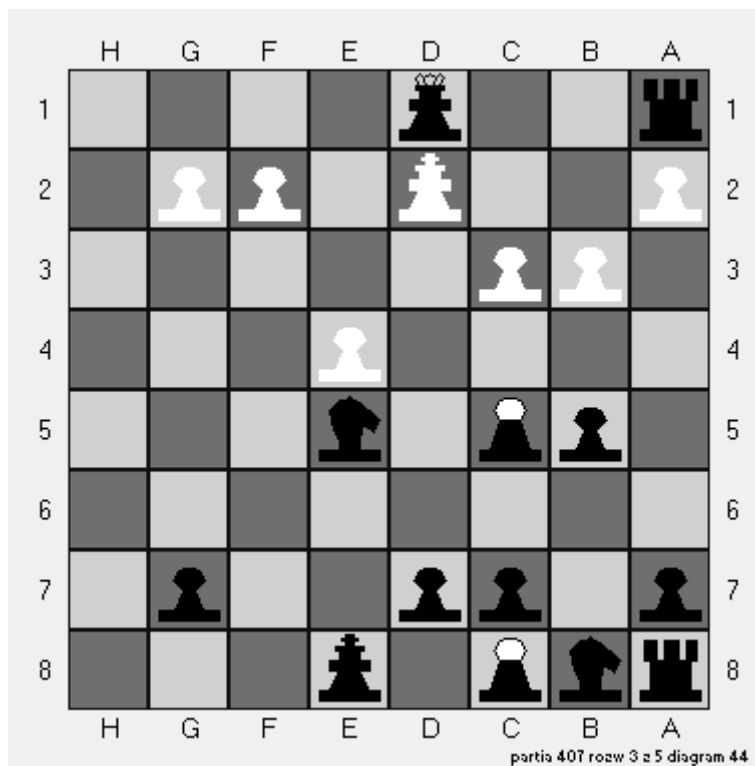


Diagram 4, partia_407_rozw_3_z_5_diagram_44

Finał 407.4, dla ruchu G5->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[42] Hg5:Hg2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka

[43] b3- b4 (1) ruch białym pionkiem

[44] Hg2:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

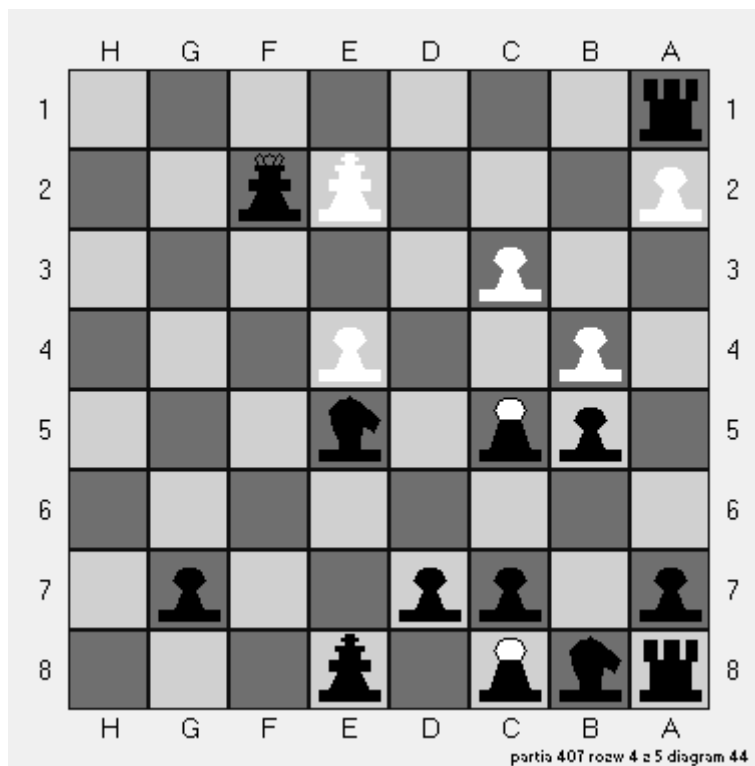


Diagram 5, partia_407_rozw_4_z_5_diagram_44

Finał 407.5, dla ruchu A1->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 52)

[42] Wa1:Wa2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[43] Ke2-Kd1 (1) ruch białym królem

[44] Hg5-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

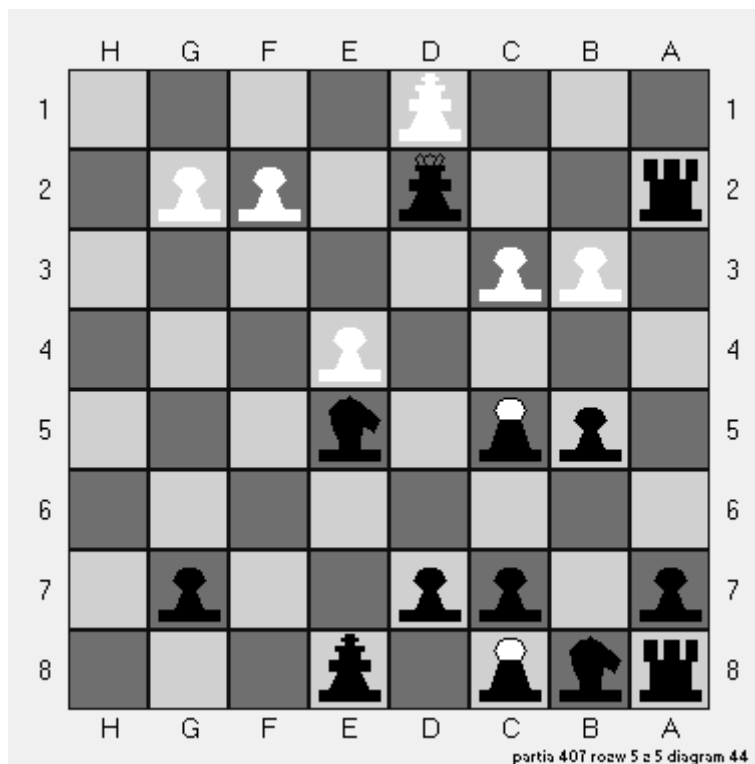


Diagram 6, partia_407_rozw_5_z_5_diagram_44

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 408, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h6,Wh1-Wh2,e7-e6, długość partii 52 ruchy.

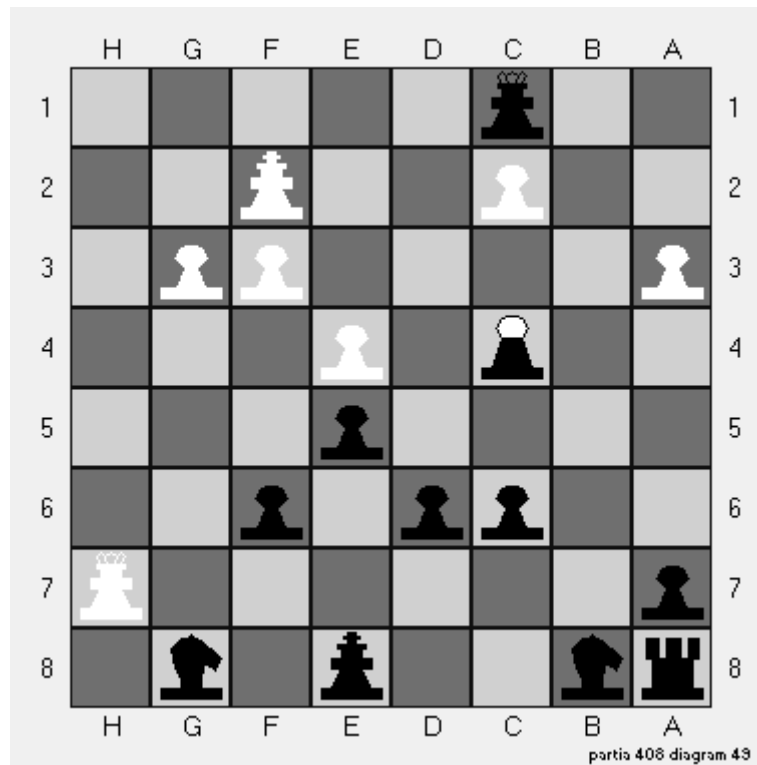


Diagram 7, partia_408_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 36 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 ruchu.

1) _____

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	7	C1->H1	możliwy mat	(51:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (52:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
2	11	C1->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: C1->F1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na F1
3	15	C1->D1	możliwy mat	(51:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
4	17	C1->C2	możliwy mat	(51:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C2 zбитy biały pionek
5	18	C1->B1	możliwy mat	(51:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
6	19	C1->B2	możliwy mat	(51:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
7	20	C1->A1	możliwy mat	(51:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (52:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

Spośród 36 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C1->F1, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 408.1, dla ruchu C1->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[50] Hc1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kf2-Ke3 (1) ruch białym królem

[52] Hf1-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

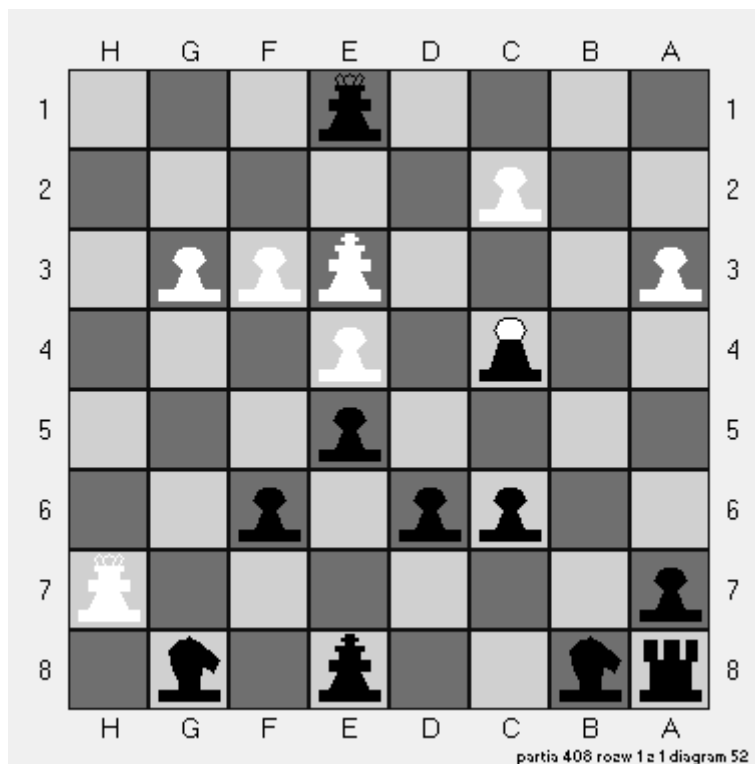


Diagram 8, partia_408_rozw_1_z_1_diagram_52