

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

20.03.2020

12/2020



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 3 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	14
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	20
Zadanie 4. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	23
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	33
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	38
Zadanie 8. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	44
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	52
Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	58
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	69
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	74
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 15. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	85
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	112
Zadanie 21. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	120
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	142
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 28. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	158
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	172
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	178
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	181
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	186
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 35. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	192
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	213
Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	219
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	227
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	230
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	246
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	252

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	255
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	264

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, 20, 23, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 33, 38, 44, 52, 58

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 63, 69, 74, 81, 85

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 93, 99, 105, 108, 112

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 120, 128, 131, 137, 142

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 150, 154, 158, 166, 172

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 178, 181, 186, 189, 192

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 197, 201, 208, 213, 219

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 224, 227, 230, 235, 240

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 246, 252, 255, 259, 264

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.gryiszechy.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.gryiszechy.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 2068, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sg8-Sf6, f2-f3, Sb8-Sc6, długość partii 40 ruchów.

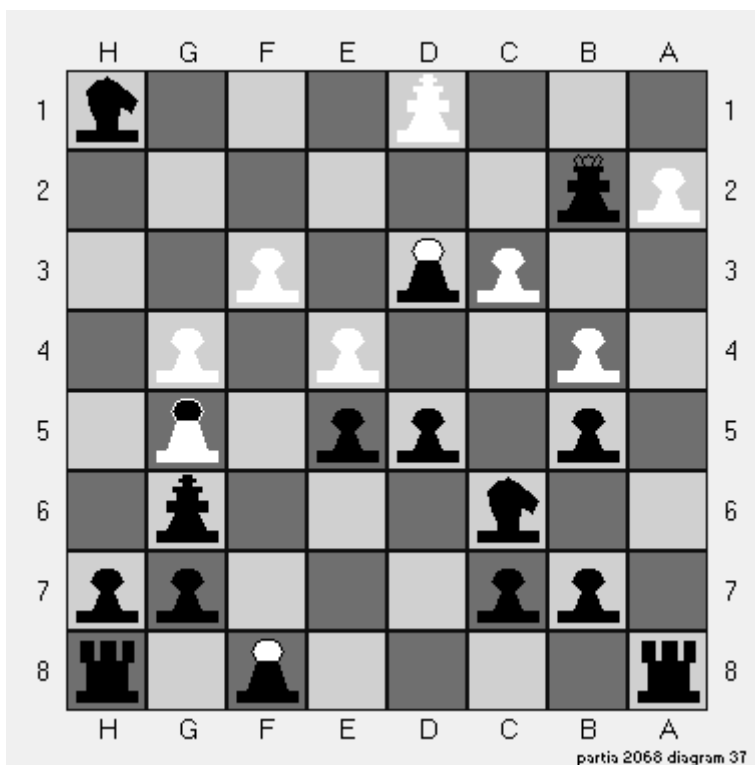


Diagram 1, partia_2068_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 różnych ruchów.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 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:38

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H1->G3	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H1 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H1->F2	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H1 na F2
3	3	H7->H5	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	H7->H6	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	H8->G8	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	G6->G5	możliwy mat	(39:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:6,6/6)			bijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na G5 zбитy biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	G6->F7	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	F8->E7	możliwy mat	(39:0,2/14) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (40:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	9	F8->D6	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	F8->C5	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
11	11	F8->B4	możliwy mat	(39:0,3/16) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

12	12	D3->F1	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	16	D3->C4	możliwy mat	(39:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	18	D5->E4	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na E4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	19	D5->D4	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	20	C6->E7	możliwy mat	(39:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (40:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
17	21	C6->D4	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
18	22	C6->D8	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
19	23	C6->B4	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (40:16,16/16)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
20	24	C6->B8	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	25	C6->A5	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
22	26	C6->A7	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A7, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
23	27	B2->H2	możliwy mat	(39:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	28	B2->G2	możliwy mat	(39:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	29	B2->F2	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	30	B2->E2	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B2->E2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na E2
27	33	B2->C2	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B2->C2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na C2
28	34	B2->C3	możliwy mat	(39:0,10/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (40:13,13/13)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na C3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	36	B2->B3	możliwy mat	(39:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
30	39	B2->A2	możliwy mat	(39:0,3/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:14,14/14)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B2 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	41	B7->B6	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	42	A8->E8	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	43	A8->D8	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
34	44	A8->C8	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na

				(!) (40:15,15/15)			C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	45	A8->B8	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	46	A8->A2	możliwy mat	(39:0,8/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:13,13/13)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
37	47	A8->A3	możliwy mat	(39:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	48	A8->A4	możliwy mat	(39:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
39	49	A8->A5	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
40	50	A8->A6	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
41	51	A8->A7	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

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

- 1) B2->E2, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) B2->C2, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) H1->F2, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2068.1, dla ruchu B2->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[38] Hb2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Kd1-Kc1 (1) ruch białym królem

[40] He2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

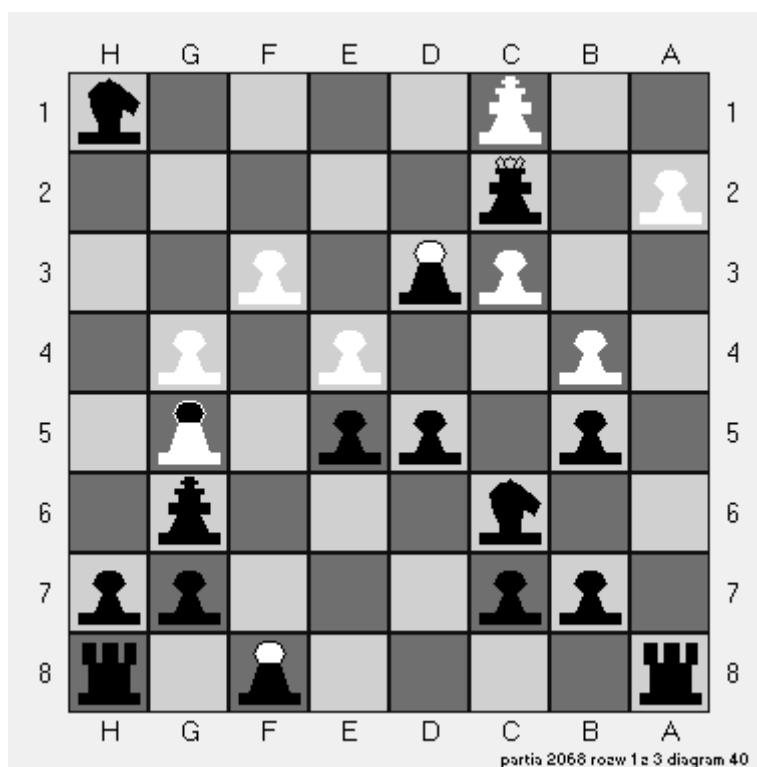


Diagram 2, partia_2068_rozw_1_z_3_diagram_40

Finał 2068.2, dla ruchu B2->C2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 33)

[38] Hb2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Kd1-Ke1 (1) ruch białym królem

[40] Hc2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

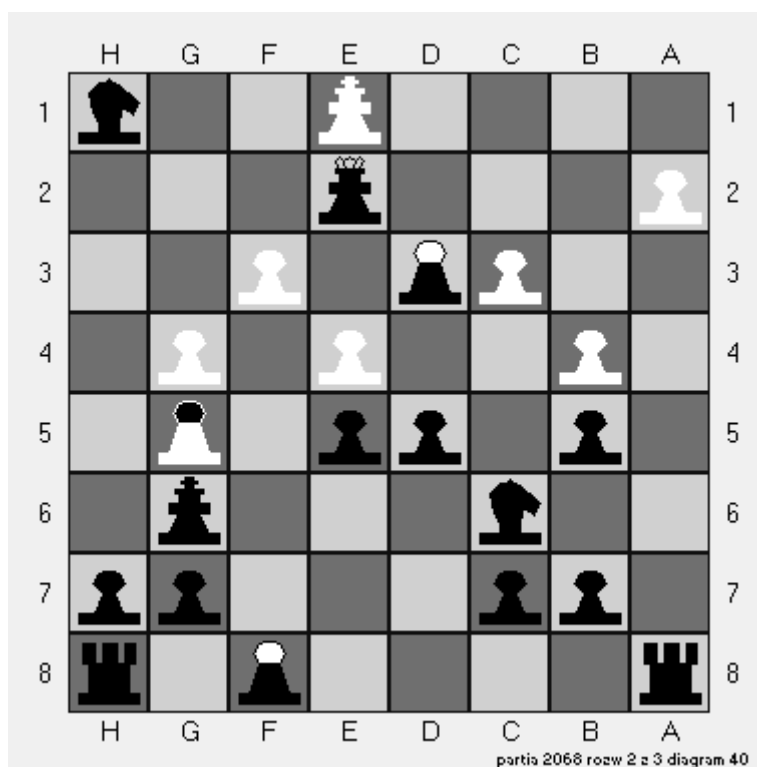


Diagram 3, partia_2068_rozw_2_z_3_diagram_40

Finał 2068.3, dla ruchu H1->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[38] Sh1-Sf2 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Kd1-Ke1 (1) ruch białym królem

[40] Hb2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

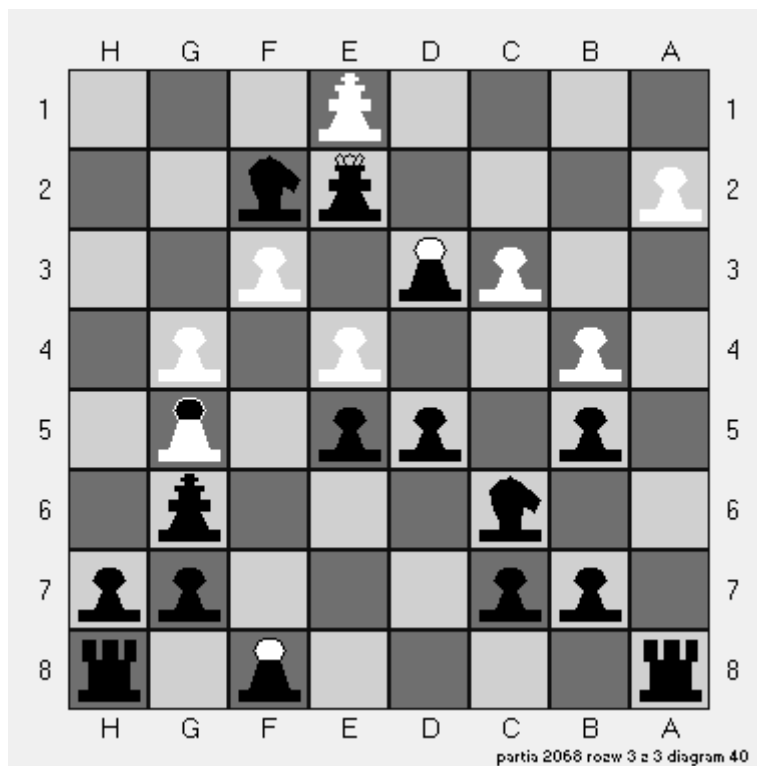


Diagram 4, partia_2068_rozw_3_z_3_diagram_40

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 2069, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sg8-Sf6, f2-f3, Sb8-Sa6, długość partii 66 ruchów.

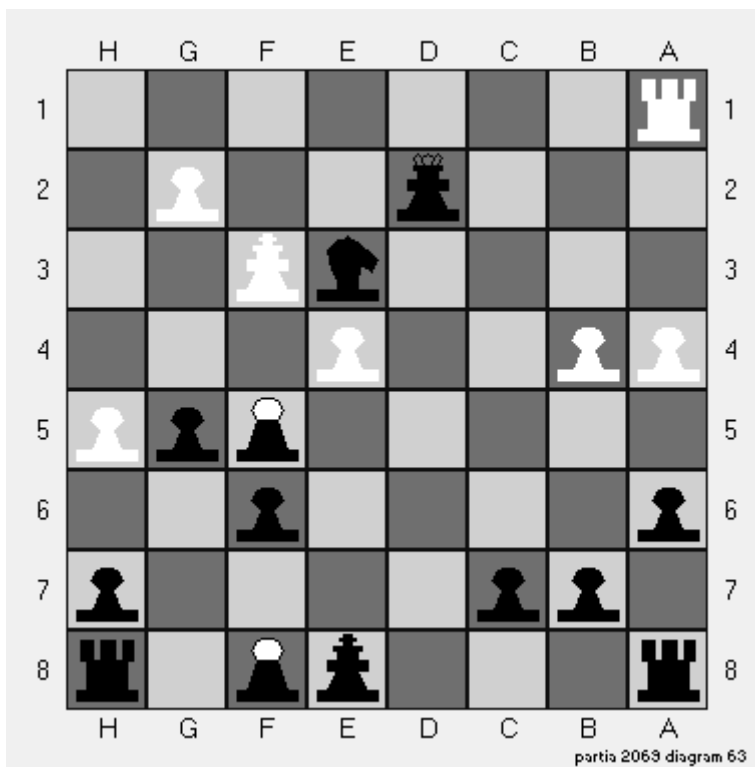


Diagram 5, partia_2069_diagram_63

Oczekiwany 64 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 54 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 66 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 65 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:64

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H6	możliwy mat	(65:0,2/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	2	H8->G8	możliwy mat	(65:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	3	G5->G4	możliwy mat	(65:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G5 na G4
4	4	F5->H3	możliwy mat	(65:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	5	F5->G4	możliwy mat	(!) (65:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F5->G4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na G4
6	6	F5->G6	możliwy mat	(65:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
7	7	F5->E4	możliwy mat	(65:0,1/2) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:2,2/2)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na E4 zbitą białą pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
8	8	F5->E6	możliwy mat	(65:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na E6
9	9	F5->D7	możliwy mat	(65:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na D7
10	10	F5->C8	możliwy mat	(65:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na C8
11	11	F8->H6	możliwy mat	(65:0,2/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
12	12	F8->G7	możliwy mat	(65:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
13	13	F8->E7	możliwy mat	(65:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

14	14	F8->D6	możliwy mat	(65:0,14/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
15	15	F8->C5	możliwy mat	(65:0,15/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
16	16	F8->B4	możliwy mat	(65:0,2/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:16,16/16)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	18	E3->G4	możliwy mat	(65:0,15/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E3 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
18	19	E3->F1	możliwy mat	(65:0,11/14) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (66:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E3 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
19	20	E3->D1	możliwy mat	(65:0,11/13) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (66:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E3 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
20	21	E3->D5	możliwy mat	(65:0,13/18) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (66:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E3 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
21	22	E3->C2	możliwy mat	(65:0,13/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E3 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
22	23	E3->C4	możliwy mat	(65:0,13/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E3 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
23	24	E8->F7	możliwy mat	(65:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
24	25	E8->E7	możliwy mat	(65:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
25	26	E8->D7	możliwy mat	(65:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego Gońca
26	27	E8->D8	możliwy mat	(65:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
27	28	E8->C8	możliwy mat	(65:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
28	31	D2->E1	możliwy mat	(65:0,10/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (66:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
29	32	D2->E2	możliwy mat	(65:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (66:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
30	34	D2->D3	możliwy mat	(65:0,12/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
31	41	D2->C2	możliwy mat	(65:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (66:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
32	42	D2->C3	możliwy mat	(65:0,1/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
33	43	D2->B2	możliwy mat	(65:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (66:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
34	45	D2->A2	możliwy mat	(65:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,1,0,1](?) <0,1,1,0,1>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego Gońca
35	46	C7->C5	możliwy mat	(65:0,2/18) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (66:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

36	47	C7->C6	możliwy mat	(65:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
37	48	B7->B5	możliwy mat	(65:0,2/17) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
38	49	B7->B6	możliwy mat	(65:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
39	50	A6->A5	możliwy mat	(65:0,2/17) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
40	51	A8->D8	możliwy mat	(65:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
41	52	A8->C8	możliwy mat	(65:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
42	53	A8->B8	możliwy mat	(65:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
43	54	A8->A7	możliwy mat	(65:0,2/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (66:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

Spośród 54 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F5->G4, 65:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2069.1, dla ruchu F5->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[64] Gf5-Gg4 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[65] Kf3-Kg3 (1) ruch białym królem

[66] Hd2:Hg2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

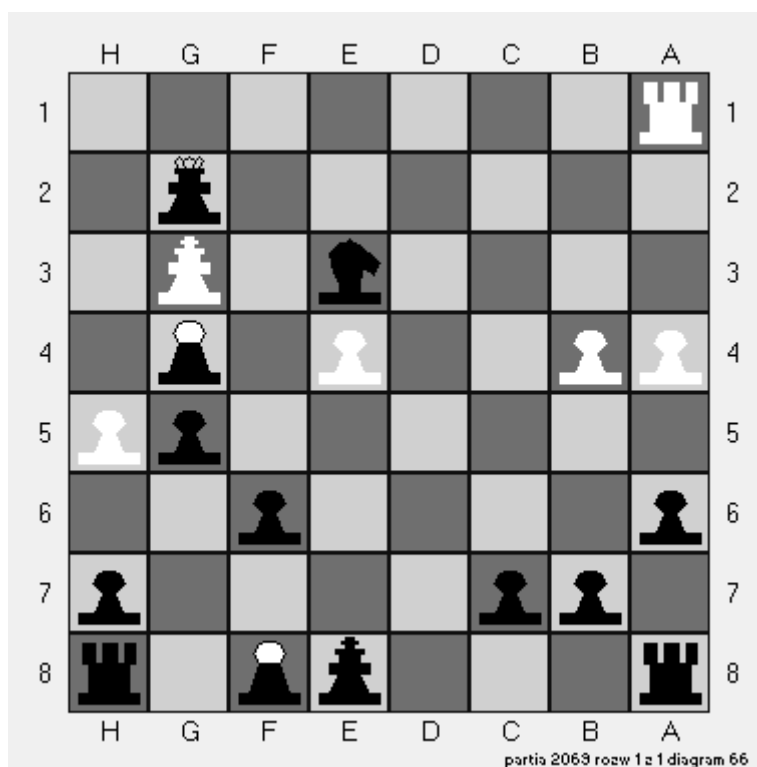


Diagram 6, partia_2069_rozw_1_z_1_diagram_66