

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

10.01.2020

2/2020



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	21
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	45
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	50
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 11. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	56
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	64
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	69
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 16. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	82
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 18. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	95
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	102
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	105
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	113
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	129
Zadanie 25. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	135
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	147
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 29. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	159
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	171
Zadanie 31. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	177
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	186
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	191
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	231
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	236
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	239
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	244
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	250
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	259
Zadanie 47. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	262

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	271
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	275
Zadanie 50. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	281

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 zamatowania 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, 16, 21, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 35, 40, 45, 50, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 56, 64, 69, 73, 78

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 82, 92, 95, 102, 105

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 113, 119, 124, 129, 135

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 143, 147, 155, 159, 171

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 177, 186, 191, 197, 203

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 207, 212, 216, 221, 226

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 231, 236, 239, 244, 250

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 259, 262, 271, 275, 281

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 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1563, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sg8-Sh6, Wh1-Wh2, Wh8-Wg8, długość partii 42 ruchy.

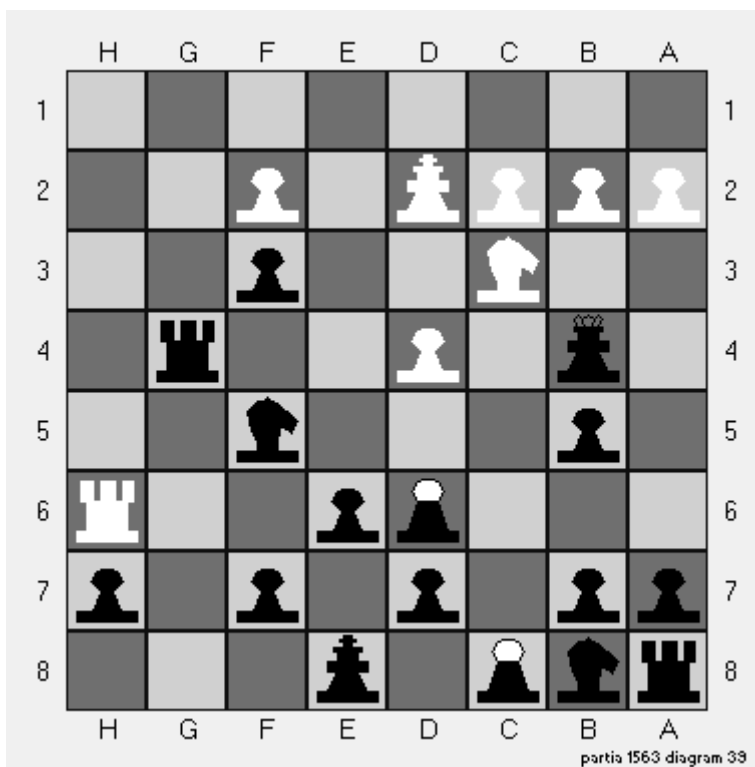


Diagram 1, partia_1563_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:40

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G4->H4	możliwy mat	(41:0,1/14) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (42:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
2	2	G4->G1	możliwy mat	(41:0,12/14) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	G4->G2	możliwy mat	(41:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G4->G3	możliwy mat	(41:0,1/18) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
5	5	G4->G5	możliwy mat	(41:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	G4->G6	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
7	7	G4->G7	możliwy mat	(41:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	G4->G8	możliwy mat	(41:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	G4->F4	możliwy mat	(41:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	G4->E4	możliwy mat	(41:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	12	F5->H4	możliwy mat	(41:0,2/15) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Konia lub czarnego pionka
12	13	F5->H6	możliwy mat	(41:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:9,9/9)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na H6 zbita biała Wieża
13	14	F5->G3	możliwy mat	(41:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
14	15	F5->G7	możliwy mat	(41:0,1/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	16	F5->E3	możliwy mat	(41:0,1/18) w 2 ruchu [2,0,2,0,0](?) <2,0,2,0,0>, (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	17	F5->E7	możliwy mat	(41:0,1/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	19	F7->F6	możliwy mat	(41:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	20	E6->E5	możliwy mat	(41:0,1/19) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (42:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	21	E8->F8	możliwy mat	(41:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	22	E8->E7	możliwy mat	(41:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	23	E8->D8	możliwy mat	(41:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	24	D6->H2	możliwy mat	(41:0,1/16) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (42:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	25	D6->G3	możliwy mat	(41:0,1/18) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6

				(!) (42:18,18/18)			na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	26	D6->F4	możliwy mat	(!) (41:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D6->F4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na F4
25	27	D6->F8	możliwy mat	(41:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	28	D6->E5	możliwy mat	(41:0,1/18) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
27	29	D6->E7	możliwy mat	(41:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	30	D6->C5	możliwy mat	(41:0,1/18) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
29	31	D6->C7	możliwy mat	(41:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	32	B4->D4	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na D4 zбиты biały pionek
31	33	B4->C3	możliwy mat	(41:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (42:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na C3 zбиты biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
32	35	B4->C5	możliwy mat	(41:0,1/26) w 2 ruchu [3,0,0,0,1](?) <3,0,0,0,1>, (!) (42:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
33	36	B4->B2	możliwy mat	(41:0,1/22) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (42:22,22/22)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na B2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	37	B4->B3	możliwy mat	(41:0,1/25) w 2 ruchu [3,0,0,0,2](?) <3,0,0,0,2>, (!) (42:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka

35	38	B4->A3	możliwy mat	(41:0,1/24) w 2 ruchu [3,0,0,0,1](?) <3,0,0,0,1>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
36	39	B4->A4	możliwy mat	(41:0,1/24) w 2 ruchu [3,0,0,0,1](?) <3,0,0,0,1>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
37	40	B4->A5	możliwy mat	(41:0,1/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	41	B7->B6	możliwy mat	(41:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
39	42	B8->C6	możliwy mat	(41:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
40	43	B8->A6	możliwy mat	(41:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
41	44	A7->A5	możliwy mat	(41:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
42	45	A7->A6	możliwy mat	(41:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 45 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D6->F4, 41:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 1563.1, dla ruchu D6->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[40] Gd6-Gf4 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[41] Kd2-Ke1 (1) ruch białym królem

[42] Wg4-Wg1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

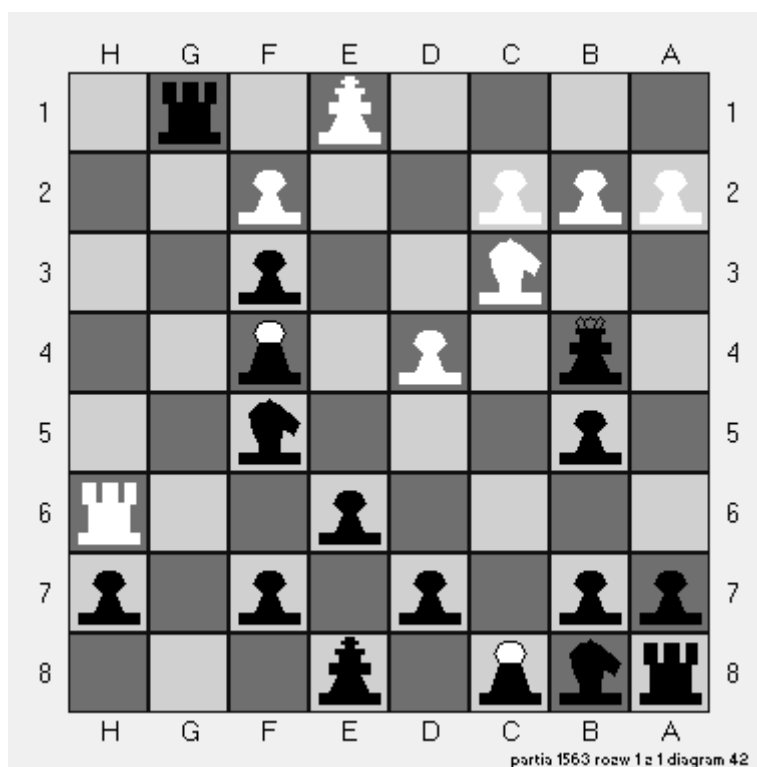


Diagram 2, partia_1563_rozw_1_z_1_diagram_42

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1564, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,Wh1-Wh2,g7-g5, długość partii 60 ruchów.

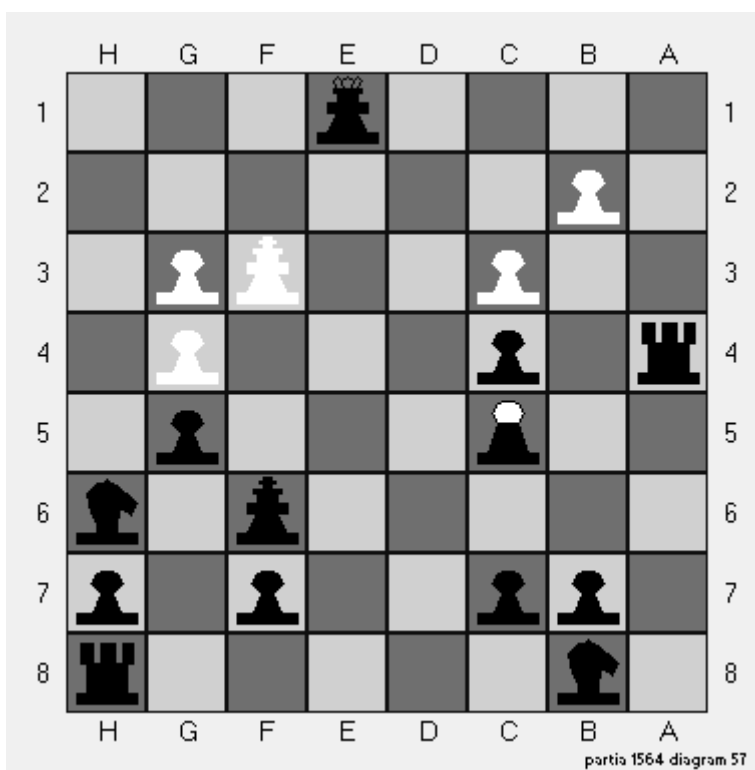


Diagram 3, partia_1564_diagram_57

Oczekiwany 58 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 56 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 60 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 59 ruchu.

1)_____

2)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:58

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	6	H8->E8	możliwy mat	(59:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na E8
2	11	F6->E5	możliwy mat	(59:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F6 na E5
3	15	E1->G1	możliwy mat	(59:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na G1
4	16	E1->G3	możliwy mat	(59:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (60:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na G3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	17	E1->F1	możliwy mat	(!) (59:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E1->F1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na F1
6	18	E1->F2	możliwy mat	(!) (59:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E1->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na F2
7	26	E1->D1	możliwy mat	(59:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na D1
8	27	E1->D2	możliwy mat	(59:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na D2
9	28	E1->C1	możliwy mat	(59:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na C1
10	29	E1->C3	możliwy mat	(59:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (60:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na C3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	31	E1->A1	możliwy mat	(59:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E1 na A1
12	50	A4->A1	możliwy mat	(59:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A1
13	51	A4->A2	możliwy mat	(59:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A2

Spośród 56 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E1->F1, 59:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) E1->F2, 59:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1564.1, dla ruchu E1->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[58] He1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[59] Kf3-Ke4 (1) ruch białym królem

[60] Hf1-Hh1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

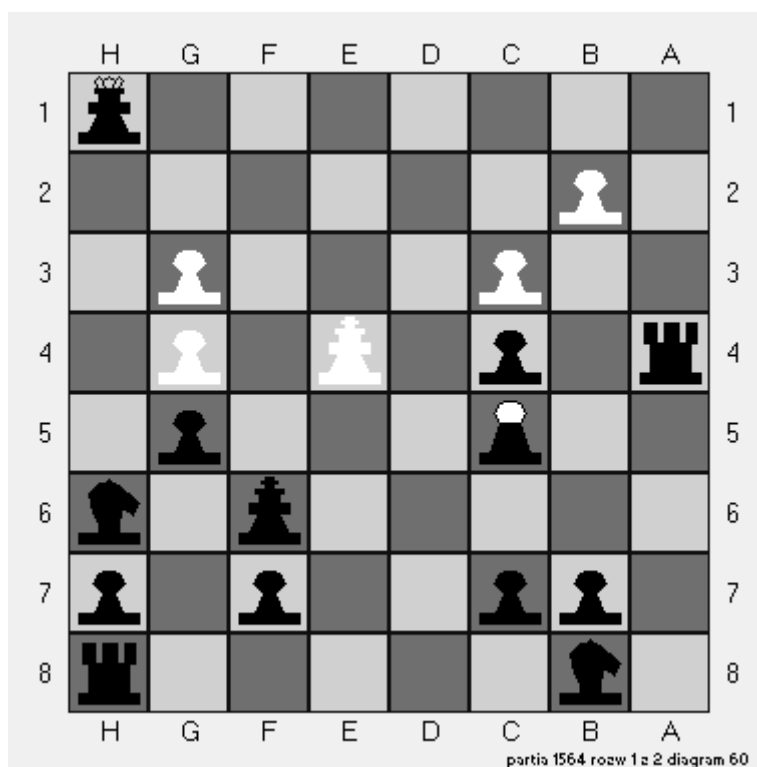


Diagram 4, partia_1564_rozw_1_z_2_diagram_60

Finał 1564.2, dla ruchu E1->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[58] He1-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[59] Kf3-Ke4 (1) ruch białym królem

[60] Hf2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

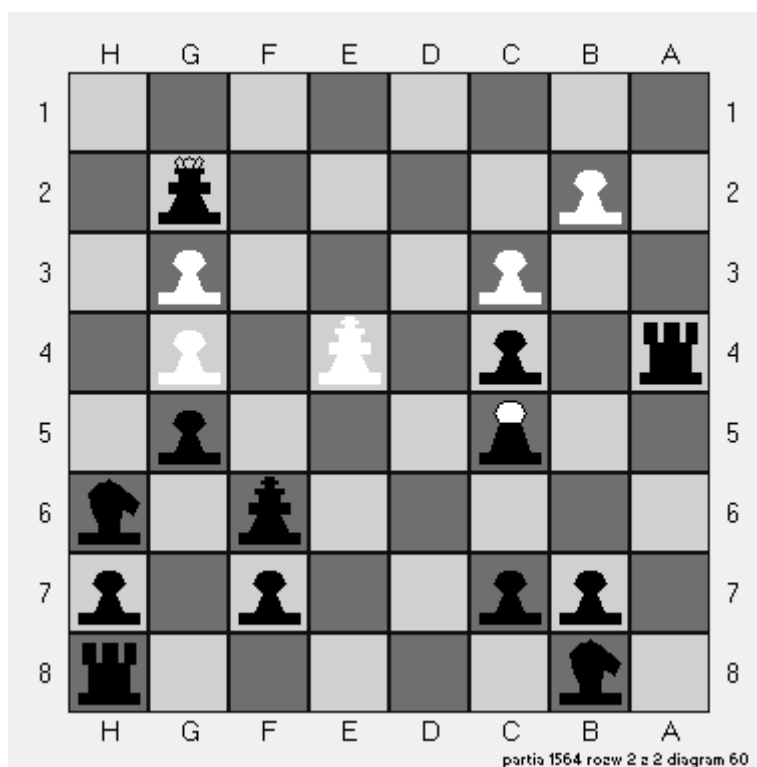


Diagram 5, partia_1564_rozw_2_z_2_diagram_60