

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

29.05.2020

22/2020



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	13
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	23
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	47
Zadanie 10. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	53
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	62
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	67
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	76
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 21. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	104
Zadanie 22. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	113
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	119
Zadanie 24. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	124
Zadanie 25. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	131
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	137
Zadanie 27. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	142
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	147
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	153
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	164
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	168
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	175
Zadanie 35. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	178
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	186
Zadanie 37. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	191
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 42. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	217
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	231
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	236
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	239
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	242

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	245
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	248
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	251

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, 13, 18, 23, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 36, 41, 47, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 62, 67, 71, 76, 80

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 83, 86, 92, 95, 98

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 104, 113, 119, 124, 131

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 137, 142, 147, 153, 161

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 164, 168, 172, 175, 178

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 186, 191, 201, 206, 209

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 212, 217, 226, 231, 236

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 239, 242, 245, 248, 251

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 2576, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f5,d2-d4,Sb8-Sa6, długość partii 44 ruchy.

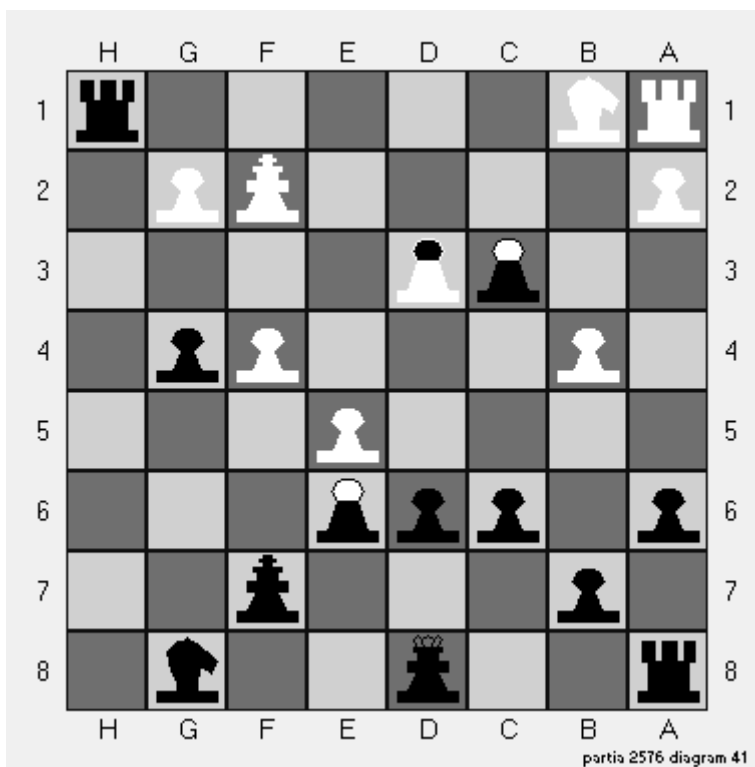


Diagram 1, partia_2576_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 56 różnych ruchów.

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

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla 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	H1->H2	możliwy mat	(43:0,1/23) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	3	H1->H4	możliwy mat	(43:0,1/24) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
3	4	H1->H5	możliwy mat	(43:0,1/24) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	5	H1->H6	możliwy mat	(43:0,1/24) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	6	H1->H7	możliwy mat	(43:0,1/24) w 2 ruchu [2,1,0,1,0](?) <2,1,0,1,0>, (!) (44:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	7	H1->H8	możliwy mat	(43:0,1/24) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
7	15	G8->H6	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	16	G8->F6	możliwy mat	(43:0,1/23) w 2 ruchu [2,1,1,0,0](?) <2,1,1,0,0>, (!) (44:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	17	G8->E7	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

10	18	F7->G7	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
11	19	F7->F8	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	20	F7->E7	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
13	21	F7->E8	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
14	22	E6->F5	możliwy mat	(43:0,1/20) w 2 ruchu [2,2,0,0,0](?) <2,2,0,0,0>, (!) (44:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	23	E6->D5	możliwy mat	(43:0,1/23) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	24	E6->D7	możliwy mat	(43:0,1/23) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	25	E6->C4	możliwy mat	(43:0,1/21) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <1,2,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	26	E6->C8	możliwy mat	(43:0,1/23) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	27	E6->B3	możliwy mat	(43:0,1/24) w 2 ruchu [2,2,0,0,0](?) <2,2,0,0,0>, (!) (44:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
20	28	E6->A2	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,2,0,0,0](?) <2,2,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
21	29	D6->E5	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na E5 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	30	D6->D5	możliwy mat	(43:0,1/21) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	31	D8->H4	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na H4
24	32	D8->G5	możliwy mat	(43:0,1/23) w 2 ruchu [2,1,0,0,1](?) <2,1,0,0,1>, (!) (44:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
25	33	D8->F6	możliwy mat	(43:0,1/23) w 2 ruchu [2,1,0,0,1](?) <2,1,0,0,1>, (!) (44:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
26	34	D8->F8	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
27	35	D8->E7	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
28	36	D8->E8	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
29	37	D8->D7	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
30	38	D8->C7	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

31	39	D8->C8	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
32	40	D8->B6	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: D8->B6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na B6
33	41	D8->B8	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
34	42	D8->A5	możliwy mat	(43:0,1/23) w 2 ruchu [2,1,0,0,1](?) <2,1,0,0,1>, (!) (44:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
35	44	C3->E5	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na E5 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
36	45	C3->D2	możliwy mat	(43:0,1/21) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
37	46	C3->D4	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na D4
38	47	C3->B2	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
39	48	C3->B4	możliwy mat	(43:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na B4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
40	49	C3->A1	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na A1 zbita biała Wieża, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
41	50	C6->C5	możliwy mat	(43:0,1/23) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (44:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
42	51	B7->B5	możliwy mat	(43:0,1/20) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:20,20/20)			pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
43	52	B7->B6	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
44	53	A6->A5	możliwy mat	(43:0,1/23) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
45	54	A8->C8	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
46	55	A8->B8	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
47	56	A8->A7	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 56 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D8->B6, 43:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 2576.1, dla ruchu D8->B6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 40)

[42] Hd8-Hb6 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[43] Kf2-Ke2 (1) ruch białym królem

[44] Wh1-We1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

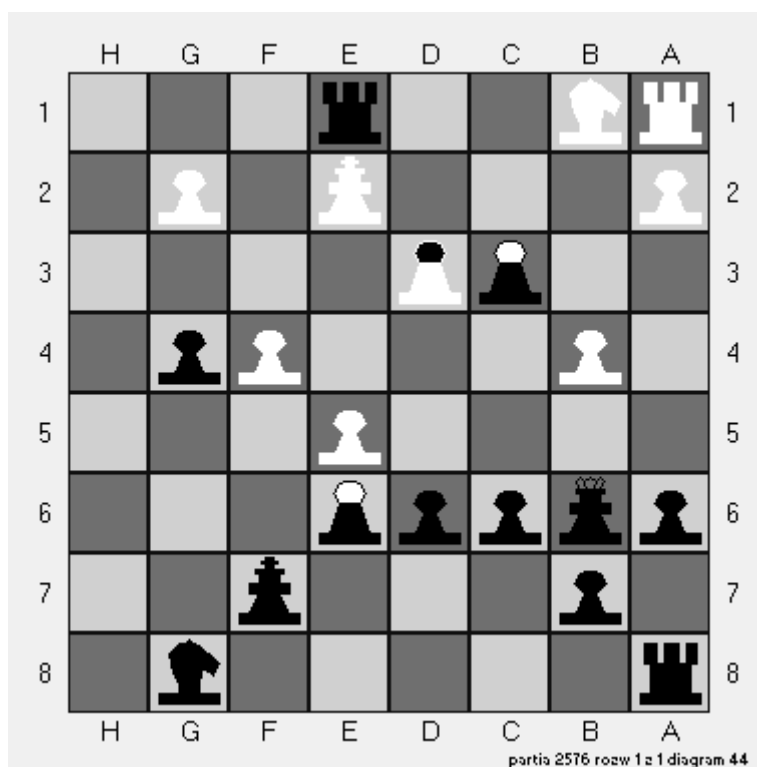


Diagram 2, partia_2576_rozw_1_z_1_diagram_44

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 2577, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f5,d2-d4,a7-a5, długość partii 40 ruchów.

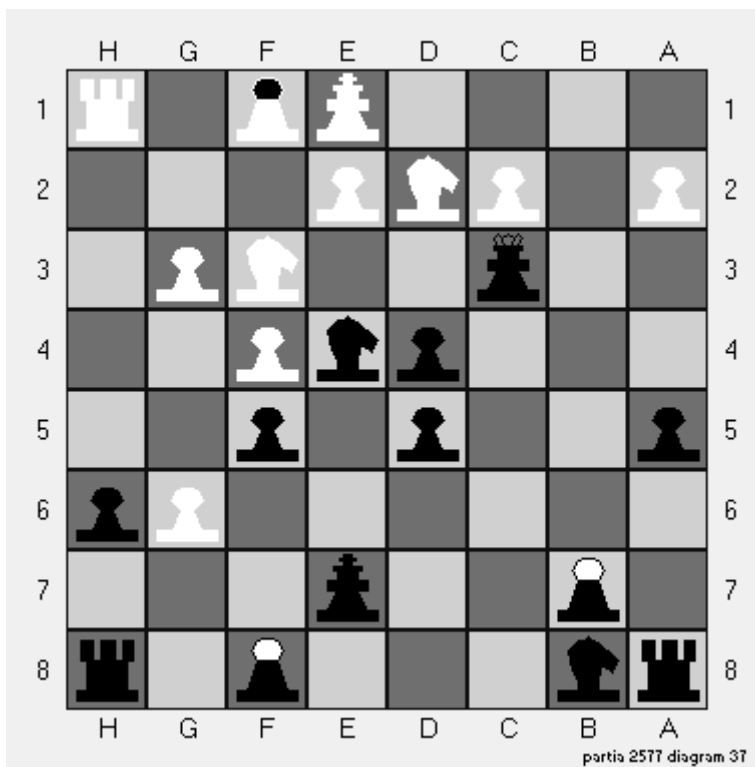


Diagram 3, partia_2577_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1) _____

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	H6->H5	możliwy mat	(39:0,6/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H8->H7	możliwy mat	(39:0,6/21) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (40:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
3	3	H8->G8	możliwy mat	(39:0,6/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	F8->G7	możliwy mat	(39:0,6/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	12	E7->F6	możliwy mat	(39:0,6/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	13	E7->E6	możliwy mat	(39:0,4/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	14	E7->E8	możliwy mat	(39:0,6/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	15	E7->D6	możliwy mat	(39:0,6/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	16	E7->D7	możliwy mat	(39:0,5/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	17	E7->D8	możliwy mat	(39:0,6/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	18	D4->D3	możliwy mat	(39:0,7/22) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	20	C3->E3	możliwy mat	(39:0,8/25) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (40:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
13	22	C3->D3	możliwy mat	(39:0,6/28) w 2 ruchu [2,0,1,0,2](?) <1,0,1,0,2>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
14	23	C3->C2	możliwy mat	(39:0,20/23) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (40:23,23/23)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na C2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
15	29	C3->B2	możliwy mat	(39:0,22/26) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (40:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	30	C3->B3	możliwy mat	(39:0,2/28) w 2 ruchu [2,0,1,0,3](?) <2,0,1,0,3>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
17	31	C3->B4	możliwy mat	(39:0,6/22) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	32	C3->A1	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: C3->A1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na A1
19	33	C3->A3	możliwy mat	(39:0,20/24) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
20	34	B7->C6	możliwy mat	(39:0,6/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	35	B7->C8	możliwy mat	(39:0,6/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	36	B7->A6	możliwy mat	(39:0,6/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

				(!) (40:20,20/20)			A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	37	B8->D7	możliwy mat	(39:0,6/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	38	B8->C6	możliwy mat	(39:0,6/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	39	B8->A6	możliwy mat	(39:0,6/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	40	A5->A4	możliwy mat	(39:0,6/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	41	A8->A6	możliwy mat	(39:0,6/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	42	A8->A7	możliwy mat	(39:0,6/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 42 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C3->A1, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2577.1, dla ruchu C3->A1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 32)

[38] Hc3-Ha1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Sd2-Sb1 (1) ruch białym koniem

[40] Ha1:Hb1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest mat/

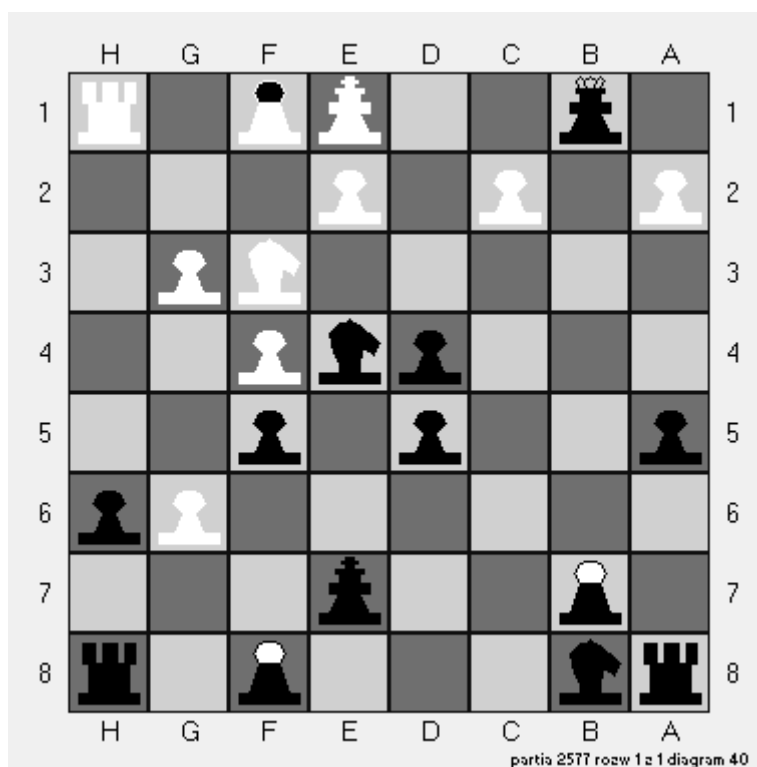


Diagram 4, partia_2577_rozw_1_z_1_diagram_40