

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

5.06.2020

23/2020



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 2 ruchy prowadzące 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	21
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 11. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	49
Zadanie 12. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	56
Zadanie 13. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	65
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	75
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 16. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	83
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	93
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	99
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	110
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	116
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	126
Zadanie 24. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	133
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 27. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	148
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	170
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	174
Zadanie 33. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	180
Zadanie 34. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	185
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	194
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	211
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	228
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	233
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	238
Zadanie 46. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	243
Zadanie 47. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	250

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	255
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	259
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	263

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, 13, 18, 21, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 32, 37, 40, 44

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 49, 56, 65, 75, 80

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 83, 93, 99, 105, 110

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 116, 121, 126, 133, 140

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 145, 148, 157, 160, 165

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 170, 174, 180, 185, 190

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 194, 201, 206, 211, 215

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 218, 222, 228, 233, 238

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 243, 250, 255, 259, 263

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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 2630, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f5,Sb1-Sc3,d7-d6, długość partii 30 ruchów.

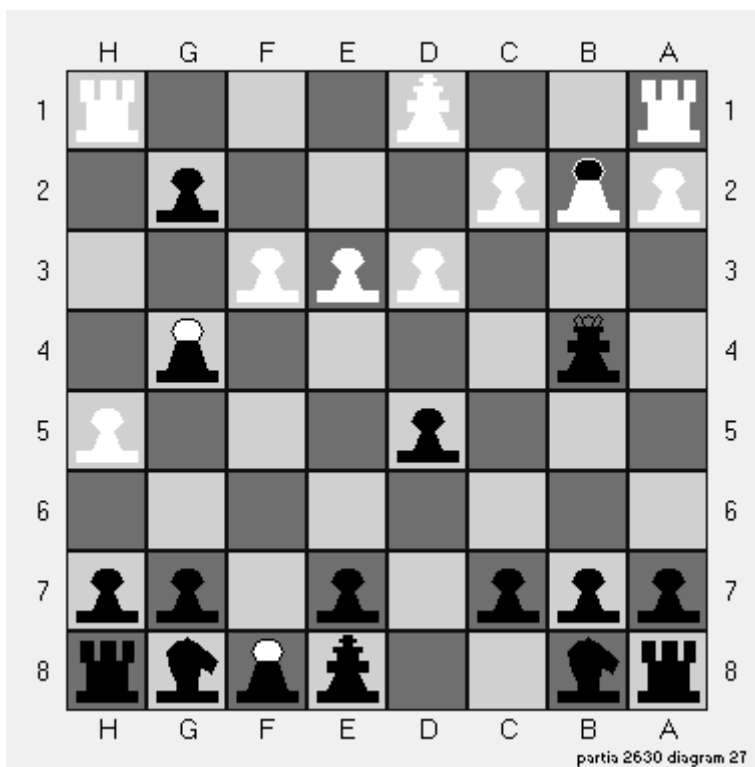


Diagram 1, partia_2630_diagram_27

Oczekiwany 28 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 30 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 29 ruchu.

1)_____

2)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:28

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	(29:0,4/24) w 2 ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	2	G2->H1/+Hetman/	możliwy mat	(!) (29:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G2->H1/+Hetman/ wygrywasz	bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G2 na H1 z promocją czarnego pionka na czarnego Hetmana zbita biała Wieża
3	4	G2->H1/+Konik/	możliwy mat	(29:0,3/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G2 na H1 z promocją czarnego pionka na czarnego Konia zbita biała Wieża, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	5	G2->H1/+Goniec/	możliwy mat	(29:0,3/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G2 na H1 z promocją czarnego pionka na czarnego Gońca zbita biała Wieża, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	8	G2->G1/+Konik/	możliwy mat	(29:0,3/22) w 2 ruchu [1,1,1,0,0] (?) <1,1,1,0,0>, (!) (30:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G2 na G1 z promocją czarnego pionka na czarnego Konia, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	9	G2->G1/+Goniec/	możliwy mat	(29:0,3/23) w 2 ruchu [1,2,0,0,0] (?) <1,2,0,0,0>, (!) (30:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G2 na G1 z promocją czarnego pionka na czarnego Gońca, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
7	10	G4->H3	możliwy mat	(29:0,2/24) w 2 ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

8	11	G4->H5	możliwy mat	(29:0,4/24) w 2 ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:24,24/24)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	12	G4->F3	możliwy mat	(!) (29:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->F3 wygrasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3 zбиты biały pionek
10	13	G4->F5	możliwy mat	(29:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0] (?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	14	G4->E6	możliwy mat	(29:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0] (?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	15	G4->D7	możliwy mat	(29:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0] (?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	16	G4->C8	możliwy mat	(29:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0] (?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	17	G7->G5	możliwy mat	(29:0,4/27) w 2 ruchu [1,1,0,1,0] (?) <1,1,0,1,0>, (!) (30:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	18	G7->G6	możliwy mat	(29:0,4/27) w 2 ruchu [1,1,0,1,0] (?) <1,1,0,1,0>, (!) (30:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	19	G8->H6	możliwy mat	(29:0,4/24) w 2 ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	20	G8->F6	możliwy mat	(29:0,4/24) w 2 ruchu [0,1,1,0,0] (?) <0,1,1,0,0>, (!) (30:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
18	21	E7->E5	możliwy mat	(29:0,4/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	22	E7->E6	możliwy mat	(29:0,4/25) w 2			niebijący ruch czarnym

				ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:25,25/25)			pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
20	23	E8->F7	możliwy mat	(29:0,4/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
21	24	E8->D7	możliwy mat	(29:0,4/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	25	E8->D8	możliwy mat	(29:0,4/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	26	D5->D4	możliwy mat	(29:0,4/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0] (?) <2,1,0,0,0>, (!) (30:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	27	C7->C5	możliwy mat	(29:0,4/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
25	28	C7->C6	możliwy mat	(29:0,4/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
26	35	B4->C3	możliwy mat	(29:0,4/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,1] (?) <0,1,0,0,1>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
27	38	B4->B2	możliwy mat	(29:0,2/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0] (?) <0,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na B2 zбиты biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
28	44	B4->A5	możliwy mat	(29:0,4/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

29	45	B7->B5	możliwy mat	(29:0,4/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
30	46	B7->B6	możliwy mat	(29:0,4/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
31	47	B8->D7	możliwy mat	(29:0,4/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
32	48	B8->C6	możliwy mat	(29:0,4/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
33	49	B8->A6	możliwy mat	(29:0,4/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
34	50	A7->A5	możliwy mat	(29:0,4/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
35	51	A7->A6	możliwy mat	(29:0,4/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0] (?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

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

- 1) G2->H1/+Hetman/, 29:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) G4->F3, 29:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2630.1, dla ruchu G2->H1/+Hetman/ sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[28] g2:Hh1 (2 i 6) pobicie czarnym pionkiem białej wieży i dobranie figury: czarnego hetmana /jest szach/ białe mogą wykonać 1

[29] Kd1-Ke2 (1) ruch białym królem

[30] Hh1:Hf3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

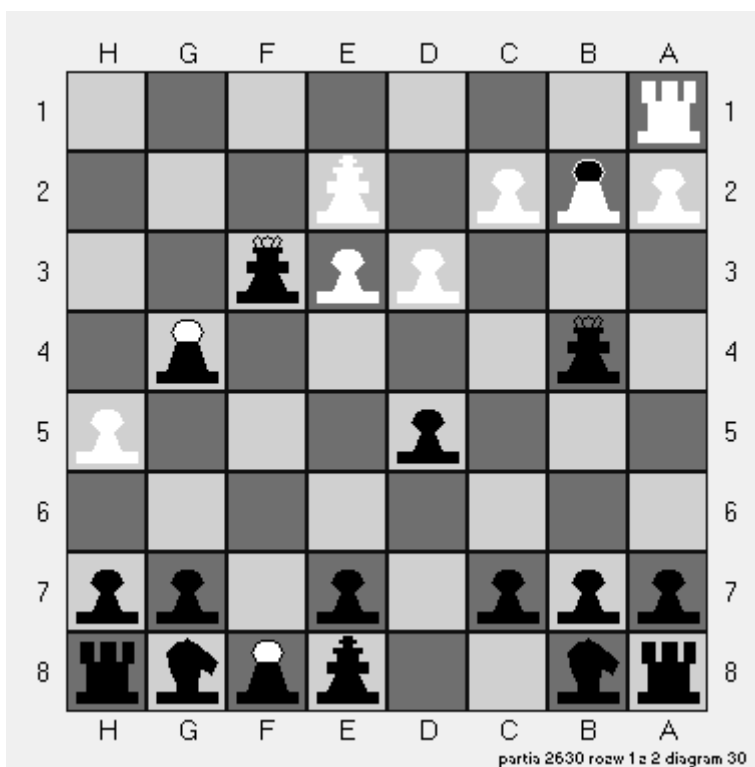


Diagram 2, partia_2630_rozw_1_z_2_diagram_30

Finał 2630.2, dla ruchu G4->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[28] Gg4:Gf3 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[29] Kd1-Kc1 (1) ruch białym królem

[30] g2:Hh1 (2 i 6) pobicie czarnym pionkiem białej wieży i dobranie figury: czarnego hetmana /jest mat/

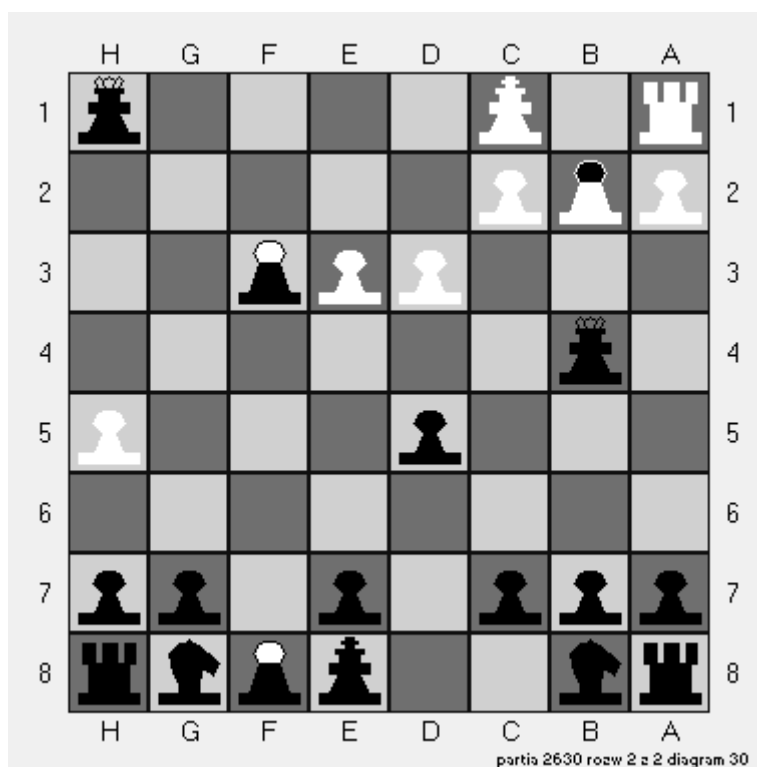


Diagram 3, partia_2630_rozw_2_z_2_diagram_30

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 2631, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f5,Sb1-Sc3,c7-c5, długość partii 24 ruchy.

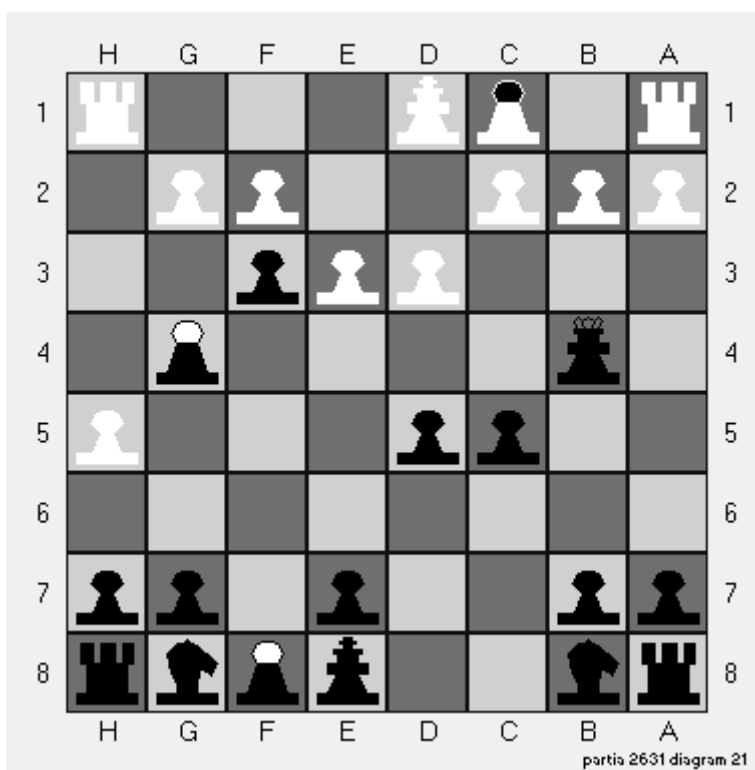


Diagram 4, partia_2631_diagram_21

Oczekiwany 22 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 40 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 24 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 23 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:22

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	(23:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	3	G4->H5	możliwy mat	(23:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (24:19,19/19)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5 zбитый biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
3	8	G7->G5	możliwy mat	(23:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (24:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	9	G7->G6	możliwy mat	(23:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (24:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	10	G8->H6	możliwy mat	(23:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	11	G8->F6	możliwy mat	(23:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	12	F3->G2	możliwy mat	(!) (23:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (24:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F3->G2 wygrasz	bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F3 na G2 zбитый biały pionek
8	13	E7->E5	możliwy mat	(23:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	14	E7->E6	możliwy mat	(23:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	15	E8->F7	możliwy mat	(23:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	16	E8->D7	możliwy mat	(23:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	17	E8->D8	możliwy mat	(23:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	18	D5->D4	możliwy mat	(23:0,1/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (24:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	19	C5->C4	możliwy mat	(23:0,1/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (24:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	25	B4->C3	możliwy mat	(23:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (24:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
16	26	B4->C4	możliwy mat	(23:0,1/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
17	27	B4->B2	możliwy mat	(23:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (24:20,20/20)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na B2 zбиты białe pionki, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
18	29	B4->B5	możliwy mat	(23:0,1/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (24:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	33	B4->A5	możliwy mat	(23:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	34	B7->B5	możliwy mat	(23:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	35	B7->B6	możliwy mat	(23:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	36	B8->D7	możliwy mat	(23:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

23	37	B8->C6	możliwy mat	(23:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	38	B8->A6	możliwy mat	(23:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	39	A7->A5	możliwy mat	(23:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	40	A7->A6	możliwy mat	(23:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (24:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 40 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F3->G2, 23:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2631.1, dla ruchu F3->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[22] f3: g2 (2) pobicie czarnym pionkiem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[23] f2- f3 (1) ruch białym pionkiem

[24] Gg4:Gf3 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest mat/

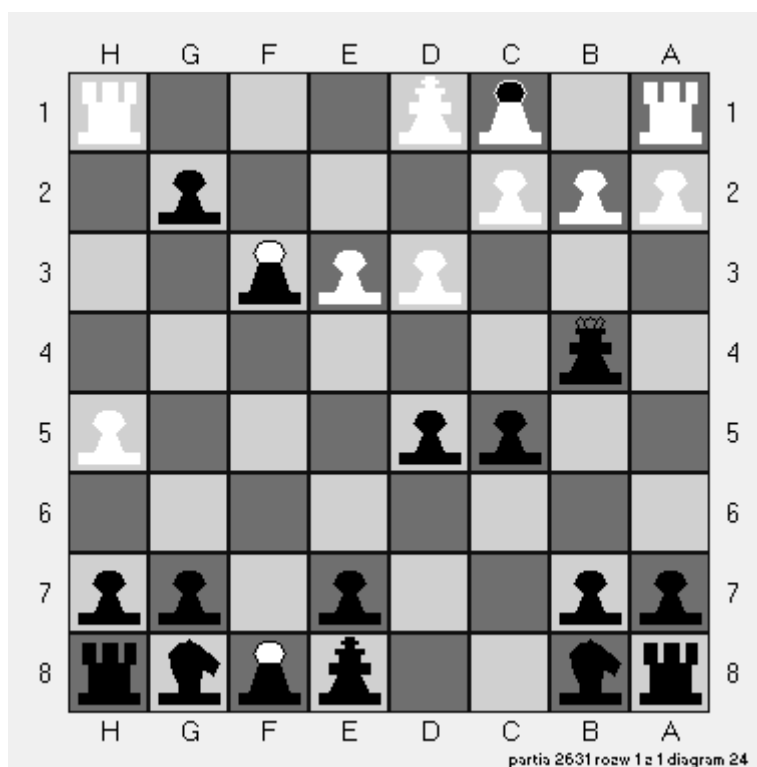


Diagram 5, partia_2631_rozw_1_z_1_diagram_24