

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

21.06.2019

3/2019



ISBN 978-83-7853-518-8

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 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	17
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	20
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	27
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	31
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	37
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	42
Zadanie 8. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	48
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	55
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	61
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	67
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	72
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	77
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	81
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	85
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	90
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	96
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	103
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	108
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	113
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	119
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	123
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	129
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	132
Zadanie 25. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	138
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	147
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	152
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	156
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	159
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	164
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	167
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	172
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	175
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	178
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	182
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	187
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	193
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	199
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	202
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	208
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	213
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	218
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	223
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	228
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	235
Zadanie 46. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	240
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	245

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	248
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	252
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	260

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, 17, 20, 27, 31

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 37, 42, 48, 55, 61

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 67, 72, 77, 81, 85

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 90, 96, 103, 108, 113

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 119, 123, 129, 132, 138

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 147, 152, 156, 159, 164

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 167, 172, 175, 178, 182

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 187, 193, 199, 202, 208

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 213, 218, 223, 228, 235

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 240, 245, 248, 252, 260

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

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	H8->H6	możliwy mat	(39:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	2	H8->H7	możliwy mat	(39:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	3	G2->H1	możliwy mat	(39:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G2 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	G2->H3	możliwy mat	(39:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G2 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	5	G2->F1	możliwy mat	(39:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (40:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G2 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	6	G2->F3	możliwy mat	(39:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G2 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	7	G2->E4	możliwy mat	(39:0,3/9) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G2 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
8	8	G2->D5	możliwy mat	(39:0,8/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G2 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	9	G2->C6	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G2->C6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G2 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	10	G2->B7	możliwy mat	(!) (39:0,8/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:8,8/8)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G2->B7 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G2 na B7
11	11	G7->G5	możliwy mat	(39:0,3/10) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
12	12	G7->G6	możliwy mat	(39:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Konia
13	13	G8->H6	możliwy mat	(39:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
14	14	G8->F6	możliwy mat	(39:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
15	15	G8->E7	możliwy mat	(39:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
16	16	F5->F4	możliwy mat	(39:0,3/9) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
17	17	E5->E4	możliwy mat	(39:0,2/9) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
18	18	E8->F7	możliwy mat	(39:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
19	19	E8->F8	możliwy mat	(39:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	20	E8->E7	możliwy mat	(39:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
21	21	E8->D8	możliwy mat	(39:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
22	22	E8->C8	możliwy mat	(39:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
23	23	D7->D5	możliwy mat	(39:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
24	24	D7->D6	możliwy mat	(39:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Konia
25	25	C3->E1	możliwy mat	(39:0,3/10) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
26	26	C3->D2	możliwy mat	(39:0,4/10) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
27	28	C3->D4	możliwy mat	(39:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
28	29	C3->C1	możliwy mat	(39:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
29	30	C3->C2	możliwy mat	(39:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
30	32	C3->C5	możliwy mat	(!) (39:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C3->C5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
31	34	C3->B2	możliwy mat	(39:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
32	35	C3->B3	możliwy mat	(39:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na B3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
33	36	C3->B4	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C3->B4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
34	38	C3->A5	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->A5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na A5
35	39	C7->C5	możliwy mat	(39:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

36	40	C7->C6	możliwy mat	(39:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (40:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
37	41	A6->C5	możliwy mat	(!) (39:0,7/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A6->C5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na C5
38	42	A6->B4	możliwy mat	(39:0,4/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B4
39	43	A6->B8	możliwy mat	(39:0,6/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B8
40	44	A8->D8	możliwy mat	(39:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
41	45	A8->C8	możliwy mat	(39:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
42	46	A8->B8	możliwy mat	(39:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 46 ruchów, sześć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) A6->C5, 39:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) C3->B4, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) C3->C5, 39:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) C3->A5, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 5) G2->B7, 39:0,8/8 osiem na osiem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 6) G2->C6, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 101.1, dla ruchu A6->C5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 41)

[38] Sa6-Sc5 (1) ruch czarnym koniem

[39] f2- f3 (1) ruch białym pionkiem

[40] a7- a6 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

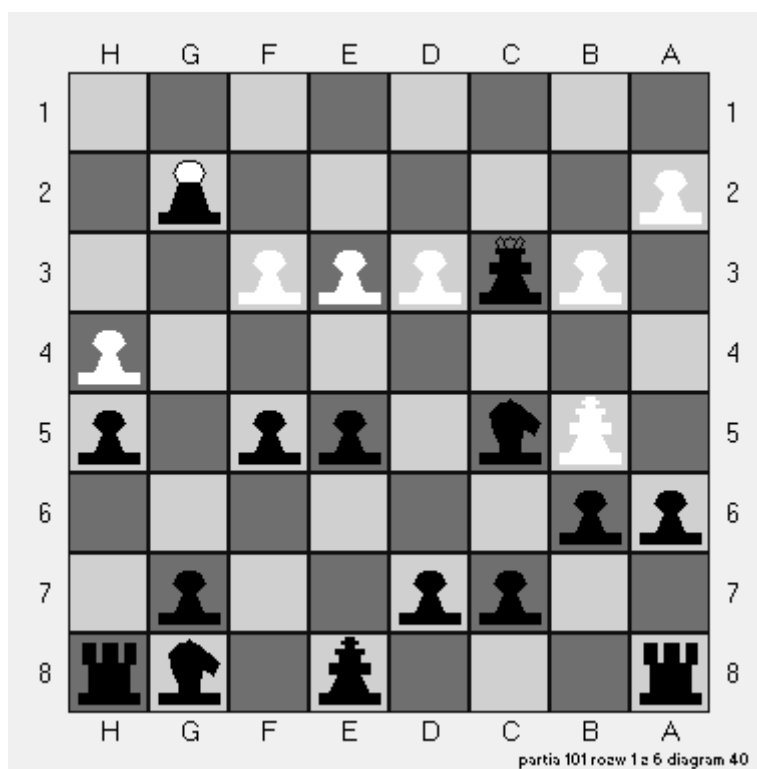


Diagram 2, partia_101_rozw_1_z_6_diagram_40

Finał 101.2, dla ruchu C3->B4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[38] Hc3-Hb4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Kb5:Ka6 (2) pobicie białym królem czarnego konia

[40] Hb4-Ha5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

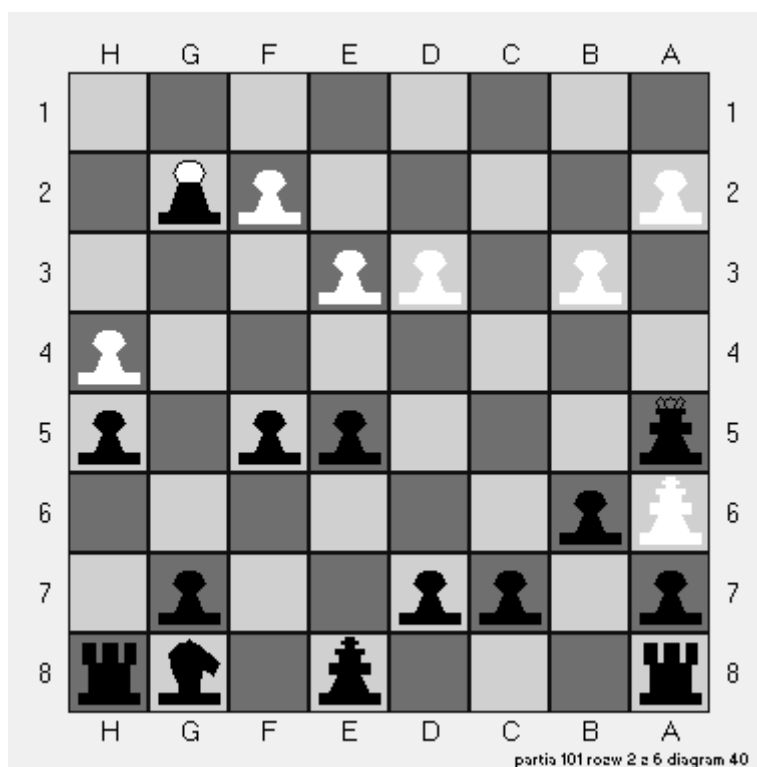


Diagram 3, partia_101_rozw_2_z_6_diagram_40

Finał 101.3, dla ruchu C3->C5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 32)

[38] Hc3-Hc5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[39] Kb5:Ka6 (2) pobicie białym królem czarnego konia

[40] Hc5-Ha5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

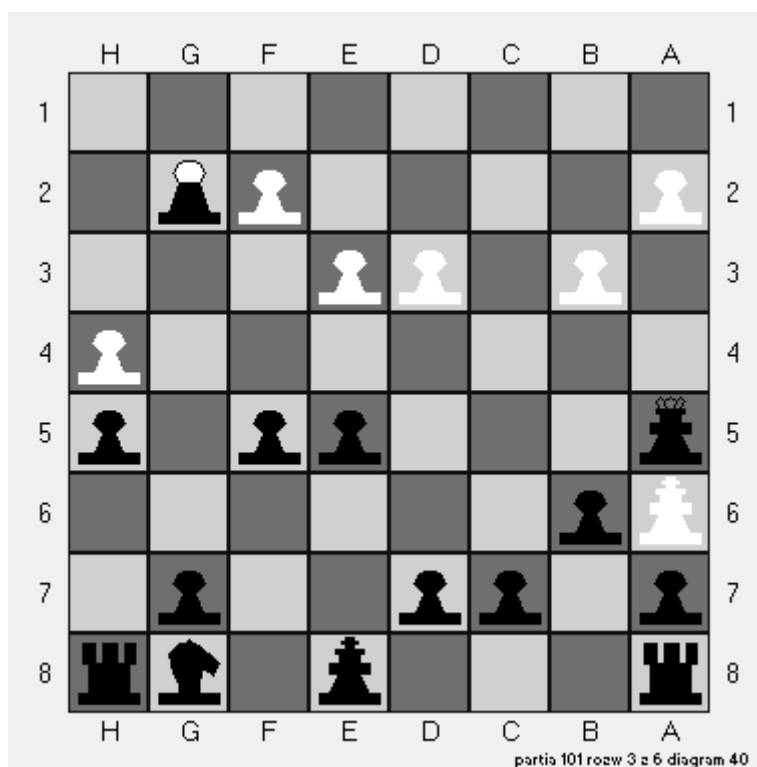


Diagram 4, partia_101_rozw_3_z_6_diagram_40

Finał 101.4, dla ruchu C3->A5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 38)

[38] Hc3-Ha5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Kb5-Kc4 (1) ruch białym królem

[40] b6- b5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

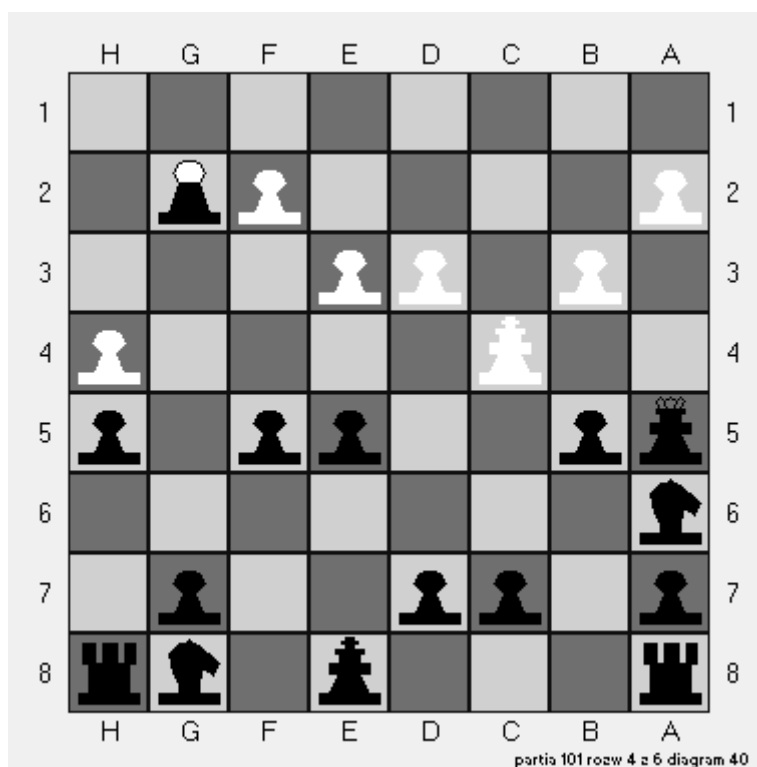


Diagram 5, partia_101_rozw_4_z_6_diagram_40

Finał 101.5, dla ruchu G2->B7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 10)

[38] Gg2-Gb7 (1) ruch czarnym gońcem

[39] f2- f3 (1) ruch białym pionkiem

[40] Hc3-Hb4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

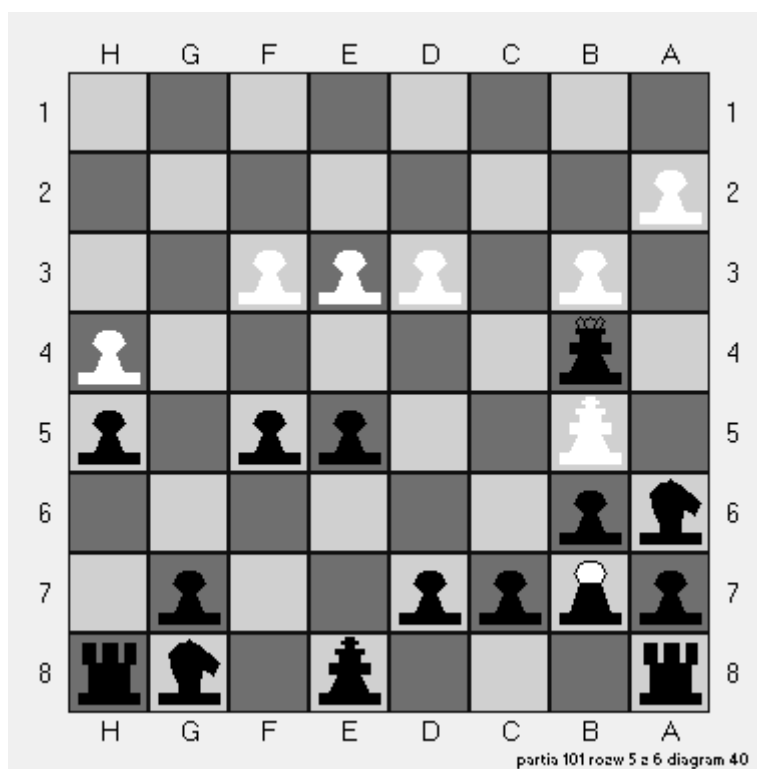


Diagram 6, partia_101_rozw_5_z_6_diagram_40

Finał 101.6, dla ruchu G2->C6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[38] Gg2-Gc6 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Kb5:Ka6 (2) pobicie białym królem czarnego konia

[40] Hc3:Hd3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

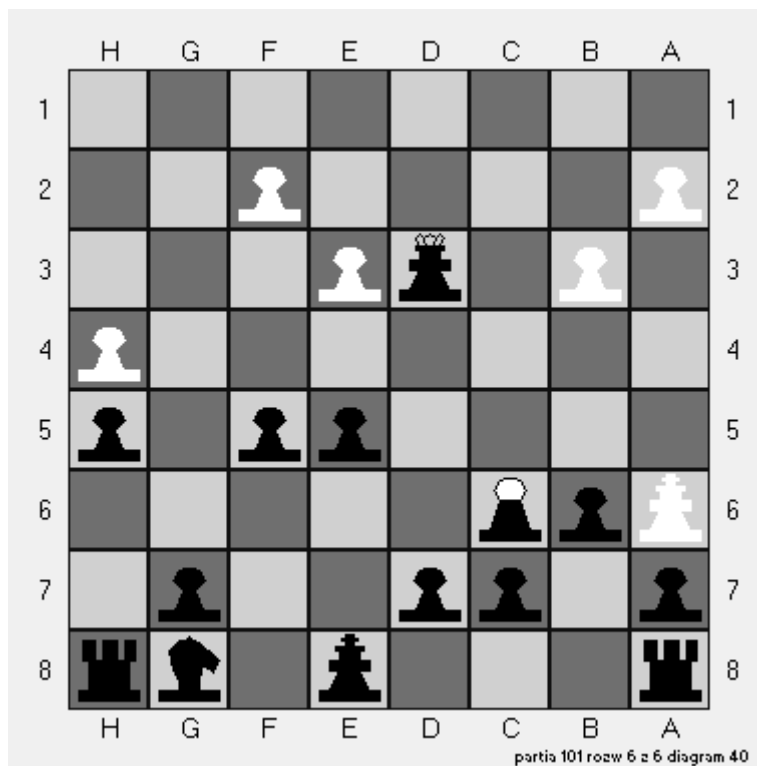


Diagram 7, partia_101_rozw_6_z_6_diagram_40

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 102, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,h7-h5,g2-g4,Sb8-Sc6, długość partii 40 ruchów.

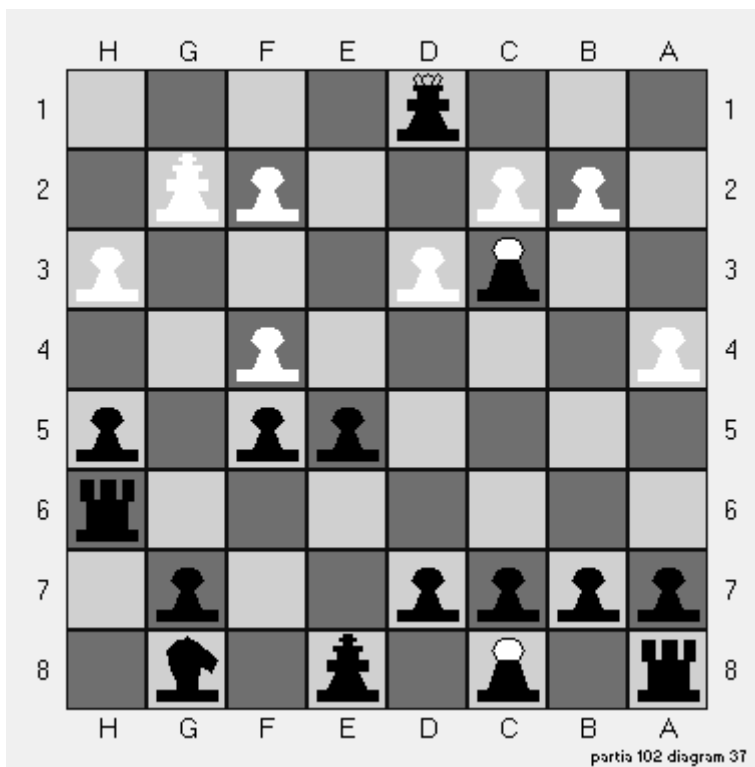


Diagram 8, partia_102_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

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	4	H6->G6	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: H6->G6 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H6 na G6
2	21	D1->H1	możliwy mat	(39:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	38	C3->D4	możliwy mat	(39:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 48 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H6->G6, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 102.1, dla ruchu H6->G6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[38] Wh6-Wg6 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Kg2-Kh2 (1) ruch białym królem

[40] Hd1-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

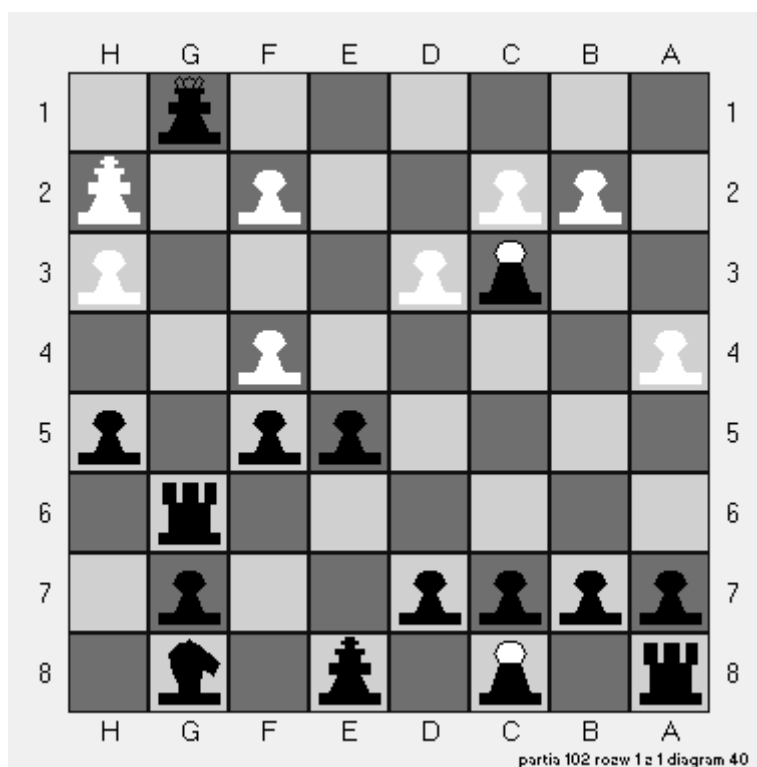


Diagram 9, partia_102_rozw_1_z_1_diagram_40