

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

11.09.2020

37/2020



## 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 10 ruchów prowadzących do sukcesu..... | 6   |
| Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....      | 21  |
| Zadanie 3. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....     | 25  |
| Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....     | 33  |
| Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....      | 37  |
| Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....      | 42  |
| Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....      | 46  |
| Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....      | 49  |
| Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....      | 52  |
| Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 55  |
| Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 58  |
| Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 63  |
| Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 67  |
| Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 72  |
| Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 76  |
| Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 82  |
| Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 85  |
| Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 88  |
| Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 94  |
| Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....    | 97  |
| Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 101 |
| Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 107 |
| Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 113 |
| Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....    | 116 |
| Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 122 |
| Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 127 |
| Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 132 |
| Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 138 |
| Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 141 |
| Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 146 |
| Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 149 |
| Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....    | 156 |
| Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 162 |
| Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....    | 165 |
| Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 172 |
| Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....    | 177 |
| Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 183 |
| Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....    | 186 |
| Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....    | 190 |
| Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....    | 197 |
| Zadanie 41. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu..... | 202 |
| Zadanie 42. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu..... | 212 |
| Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 222 |
| Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....    | 227 |
| Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....    | 233 |
| Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 239 |
| Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....    | 244 |

|                                                       |     |
|-------------------------------------------------------|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 250 |
| Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 255 |
| Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 259 |

## 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, 21, 25, 33, 37

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 42, 46, 49, 52, 55

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 58, 63, 67, 72, 76

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 82, 85, 88, 94, 97

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 101, 107, 113, 116, 122

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 127, 132, 138, 141, 146

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 149, 156, 162, 165, 172

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 177, 183, 186, 190, 197

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 202, 212, 222, 227, 233

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 239, 244, 250, 255, 259

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](http://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        | <a href="http://www.gryiszechy.prv.pl">www.gryiszechy.prv.pl</a> |
|      | 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 10 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 3337, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,e2-e3,Sb8-Sc6, długość partii 72 ruchy.

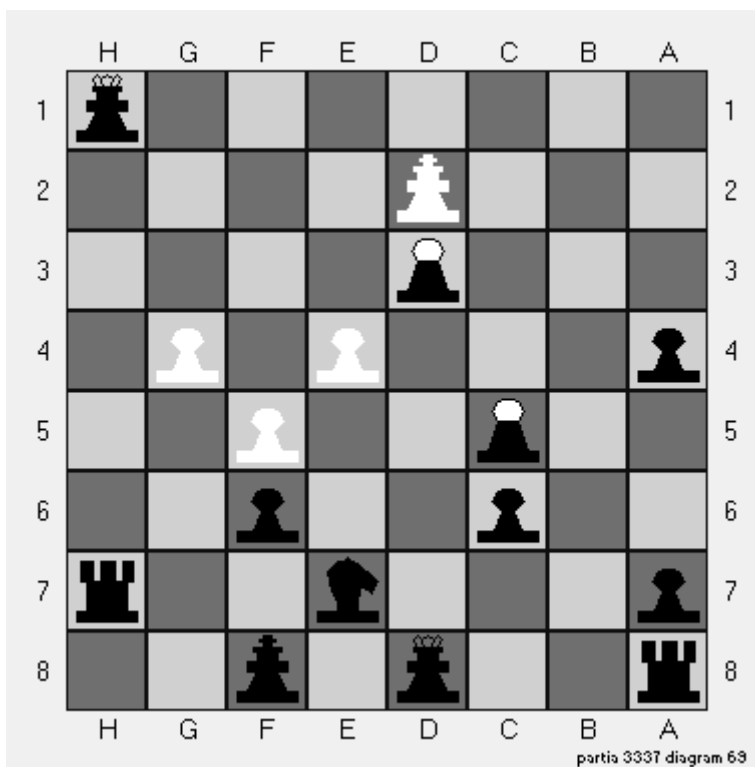


Diagram 1, partia\_3337\_diagram\_69

Oczekiwany 70 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 63 różne ruchy.

Zaproponuj dziesięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 72 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 71 ruchu.

- 1) \_\_\_\_\_ 6) \_\_\_\_\_
- 2) \_\_\_\_\_ 7) \_\_\_\_\_
- 3) \_\_\_\_\_ 8) \_\_\_\_\_
- 4) \_\_\_\_\_ 9) \_\_\_\_\_
- 5) \_\_\_\_\_ 10) \_\_\_\_\_

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:70

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        | (71:0,3/4) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:4,4/4)                |                         |                                     | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H2                                                       |
| 2    | 5            | H1->H6          | możliwy mat        | (71:0,2/4) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:4,4/4)                |                         |                                     | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H6                                                       |
| 3    | 6            | H1->G1          | możliwy mat        | (!) (71:0,3/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)            | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: H1->G1<br>wygrywasz | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G1                                                       |
| 4    | 7            | H1->G2          | możliwy mat        | (!) (71:0,4/4) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:4,4/4)            | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: H1->G2<br>wygrywasz | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G2                                                       |
| 5    | 8            | H1->F1          | możliwy mat        | (!) (71:0,3/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)            | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: H1->F1<br>wygrywasz | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na F1                                                       |
| 6    | 9            | H1->F3          | możliwy mat        | (71:0,1/5) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:5,5/5)                |                         |                                     | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na F3                                                       |
| 7    | 11           | H1->E4          | możliwy mat        | (71:0,1/4) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:4,4/4)                |                         |                                     | bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na E4 zbitą białą pionek                                       |
| 8    | 12           | H1->D1          | możliwy mat        | (71:0,1/2) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (72:2,2/2) |                         |                                     | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 9    | 14           | H1->B1          | możliwy mat        | (!) (71:0,3/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)            | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: H1->B1<br>wygrywasz | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na B1                                                       |
| 10   | 15           | H1->A1          | możliwy mat        | (!) (71:0,2/2) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:2,2/2)            | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: H1->A1<br>wygrywasz | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na A1                                                       |
| 11   | 16           | H7->H2          | możliwy mat        | (!) (71:0,1/1) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:1,1/1)            | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: H7->H2<br>wygrywasz | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H2                                                           |
| 12   | 17           | H7->H3          | możliwy mat        | (!) (71:0,3/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)            | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: H7->H3<br>wygrywasz | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H3                                                           |
| 13   | 18           | H7->H4          | możliwy mat        | (71:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)                |                         |                                     | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H4                                                           |
| 14   | 19           | H7->H5          | możliwy mat        | (71:0,1/4) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (72:4,4/4) |                         |                                     | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży        |
| 15   | 20           | H7->H6          | możliwy mat        | (71:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)                |                         |                                     | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H6                                                           |
| 16   | 21           | H7->H8          | możliwy mat        | (71:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)                |                         |                                     | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na                                                              |

|    |    |        |             |                                                                       |                            |                                        |                                                                                                                                     |
|----|----|--------|-------------|-----------------------------------------------------------------------|----------------------------|----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             |                                                                       |                            |                                        | H8                                                                                                                                  |
| 17 | 22 | H7->G7 | możliwy mat | (71:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji H7 na<br>G7                                                                                |
| 18 | 23 | H7->F7 | możliwy mat | (71:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji H7 na<br>F7                                                                                |
| 19 | 24 | F8->G7 | możliwy mat | (71:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji F8 na<br>G7                                                                              |
| 20 | 25 | F8->G8 | możliwy mat | (71:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji F8 na<br>G8                                                                              |
| 21 | 26 | F8->F7 | możliwy mat | (71:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji F8 na<br>F7                                                                              |
| 22 | 27 | F8->E8 | możliwy mat | (71:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji F8 na<br>E8                                                                              |
| 23 | 28 | E7->G6 | możliwy mat | (71:0,1/4) w 2 ruchu<br>[0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>,<br>(!) (72:4,4/4) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji E7 na<br>G6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia                    |
| 24 | 29 | E7->G8 | możliwy mat | (71:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji E7 na<br>G8                                                                              |
| 25 | 30 | E7->F5 | możliwy mat | (71:0,3/5) w 2 ruchu<br>[0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>,<br>(!) (72:5,5/5) |                            |                                        | bijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji E7 na<br>F5 zбиты biały pionek, w<br>następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia |
|    |    |        |             |                                                                       |                            |                                        |                                                                                                                                     |
| 26 | 32 | E7->C8 | możliwy mat | (71:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji E7 na<br>C8                                                                              |
| 27 | 33 | D3->F1 | możliwy mat | (71:0,1/4) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:4,4/4)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji D3<br>na F1                                                                              |
| 28 | 34 | D3->E2 | możliwy mat | (71:0,2/3) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0], (!) (72:3,3/3)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji D3<br>na E2, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca                    |
| 29 | 35 | D3->E4 | możliwy mat | (!) (71:0,2/2) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:2,2/2)               | (!) pewny mat<br>w 2 ruchu | wykonując ruch:<br>D3->E4<br>wygrywasz | bijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji D3<br>na E4 zбиты biały pionek                                                              |
| 30 | 36 | D3->C2 | możliwy mat | (71:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (72:3,3/3) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji D3<br>na C2, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca                    |
| 31 | 37 | D3->C4 | możliwy mat | (71:0,1/2) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:2,2/2)                   |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji D3<br>na C4                                                                              |
| 32 | 38 | D3->B1 | możliwy mat | (!) (71:0,2/2) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:2,2/2)               | (!) pewny mat<br>w 2 ruchu | wykonując ruch:<br>D3->B1<br>wygrywasz | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji D3<br>na B1                                                                              |
| 33 | 39 | D3->B5 | możliwy mat | (71:0,1/2) w 2 ruchu                                                  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym                                                                                                              |

|    |    |        |             |                                                                    |                         |                                |                                                                                                          |
|----|----|--------|-------------|--------------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             | [0,0,0,0,0], (!) (72:2,2/2)                                        |                         |                                | Gońcem z pozycji D3 na B5                                                                                |
| 34 | 40 | D3->A6 | możliwy mat | (71:0,1/2) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:2,2/2)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na A6                                                         |
|    |    |        |             |                                                                    |                         |                                |                                                                                                          |
| 35 | 42 | D8->D4 | możliwy mat | (!) (71:0,2/2) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:2,2/2)            | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: D8->D4 wygrasz | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D4                                                       |
| 36 | 43 | D8->D5 | możliwy mat | (71:0,1/4) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (72:4,4/4) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 37 | 44 | D8->D6 | możliwy mat | (71:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D6                                                       |
| 38 | 45 | D8->D7 | możliwy mat | (71:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D7                                                       |
|    |    |        |             |                                                                    |                         |                                |                                                                                                          |
| 39 | 51 | C5->G1 | możliwy mat | (71:0,2/6) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:6,6/6)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na G1                                                         |
| 40 | 52 | C5->F2 | możliwy mat | (71:0,2/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na F2                                                         |
| 41 | 53 | C5->E3 | możliwy mat | (71:0,1/2) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (72:2,2/2) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca     |
|    |    |        |             |                                                                    |                         |                                |                                                                                                          |
| 42 | 58 | C5->A3 | możliwy mat | (71:0,3/4) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:4,4/4)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na A3                                                         |
|    |    |        |             |                                                                    |                         |                                |                                                                                                          |
| 43 | 60 | A7->A5 | możliwy mat | (71:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5                                                       |
| 44 | 61 | A7->A6 | możliwy mat | (71:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6                                                       |
| 45 | 62 | A8->C8 | możliwy mat | (71:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)                |                         |                                | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8                                                           |
| 46 | 63 | A8->B8 | możliwy mat | (71:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (72:3,3/3)                |                         |                                | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8                                                           |

Spośród 63 ruchów, dziesięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) H1->A1, 71:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) H1->B1, 71:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) D8->D4, 71:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) H7->H3, 71:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 5) H1->F1, 71:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 6) H7->H2, 71:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 7) H1->G1, 71:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 8) D3->E4, 71:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

- 9) D3->B1, 71:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu  
10) H1->G2, 71:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 3337.1, dla ruchu H1->A1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[70] Hh1-Ha1 (1) ruch czarnym hetmanem

[71] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[72] Wh7-Wh2 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

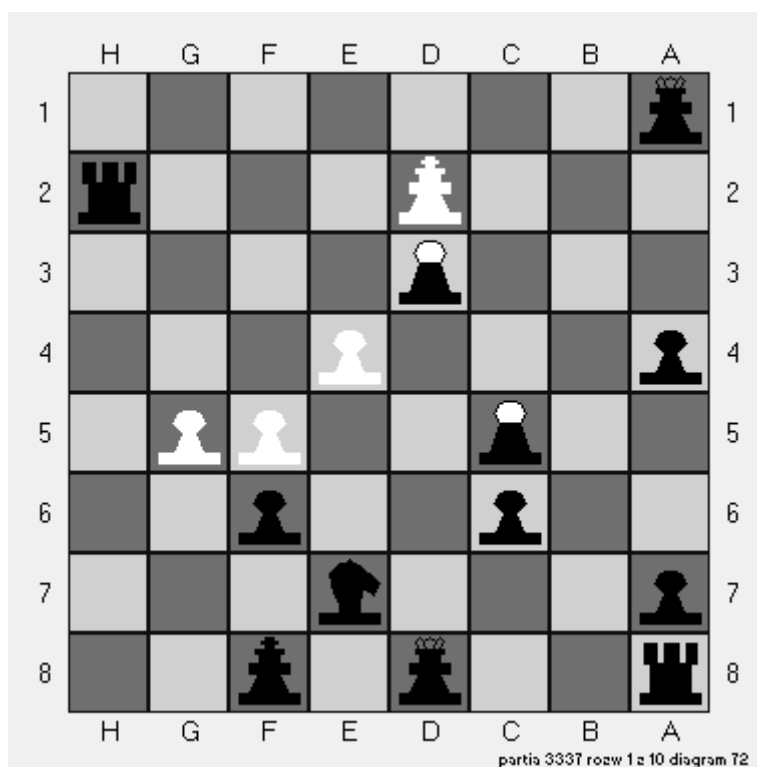


Diagram 2, partia\_3337\_rozw\_1\_z\_10\_diagram\_72

Finał 3337.2, dla ruchu H1->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[70] Hh1-Hb1 (1) ruch czarnym hetmanem

[71] e4- e5 (1) ruch białym pionkiem

[72] Hd8-Ha5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

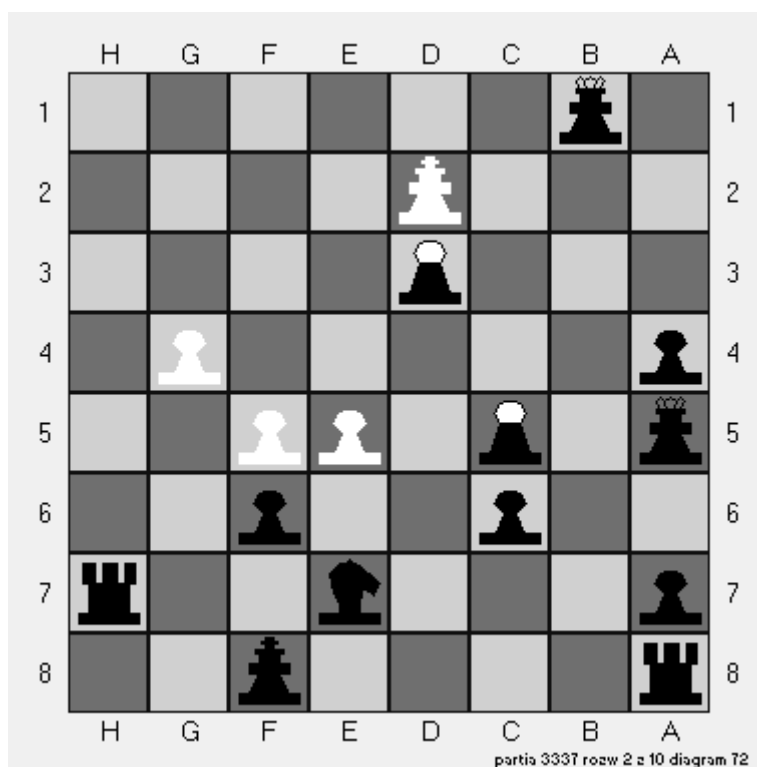


Diagram 3, partia\_3337\_rozw\_2\_z\_10\_diagram\_72

Finał 3337.3, dla ruchu D8->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 42)

[70] Hd8-Hd4 (1) ruch czarnym hetmanem

[71] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[72] Gc5-Gb4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

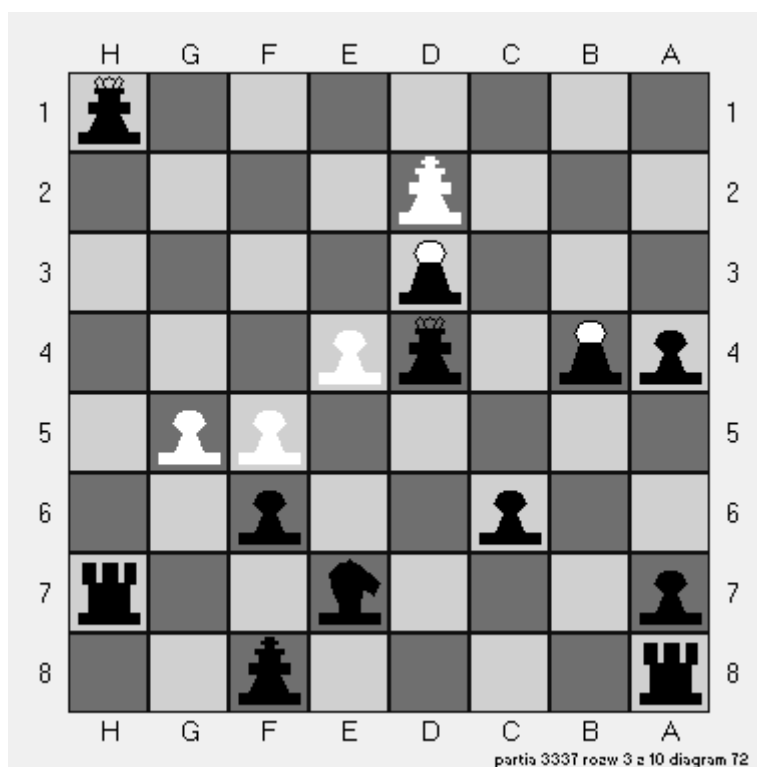


Diagram 4, partia\_3337\_rozw\_3\_z\_10\_diagram\_72

Finał 3337.4, dla ruchu H7->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[70] Wh7-Wh3 (1) ruch czarną wieżą

[71] Kd2-Kc3 (1) ruch białym królem

[72] Hh1-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

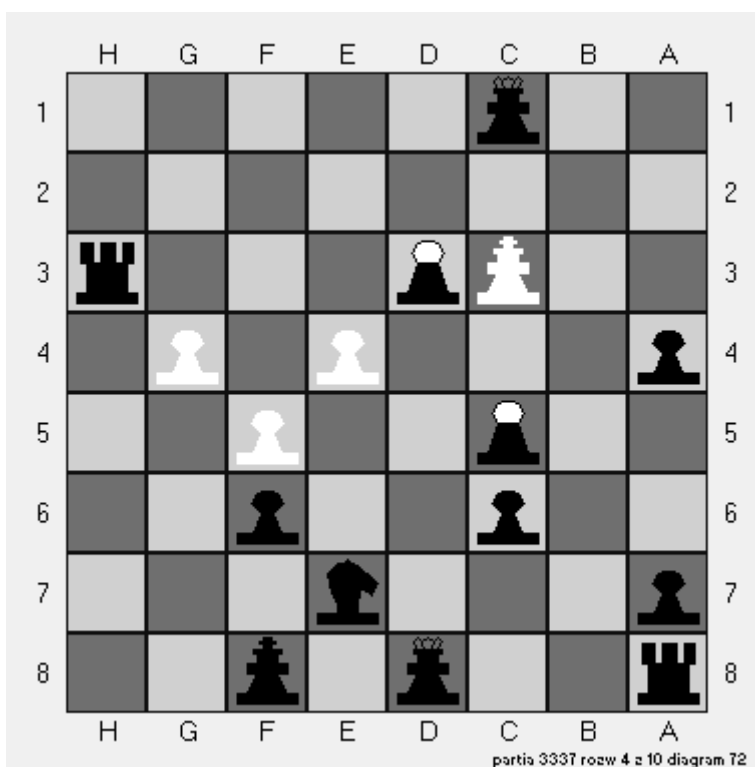


Diagram 5, partia\_3337\_rozw\_4\_z\_10\_diagram\_72

Finał 3337.5, dla ruchu H1->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[70] Hh1-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem

[71] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[72] Hd8-Ha5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

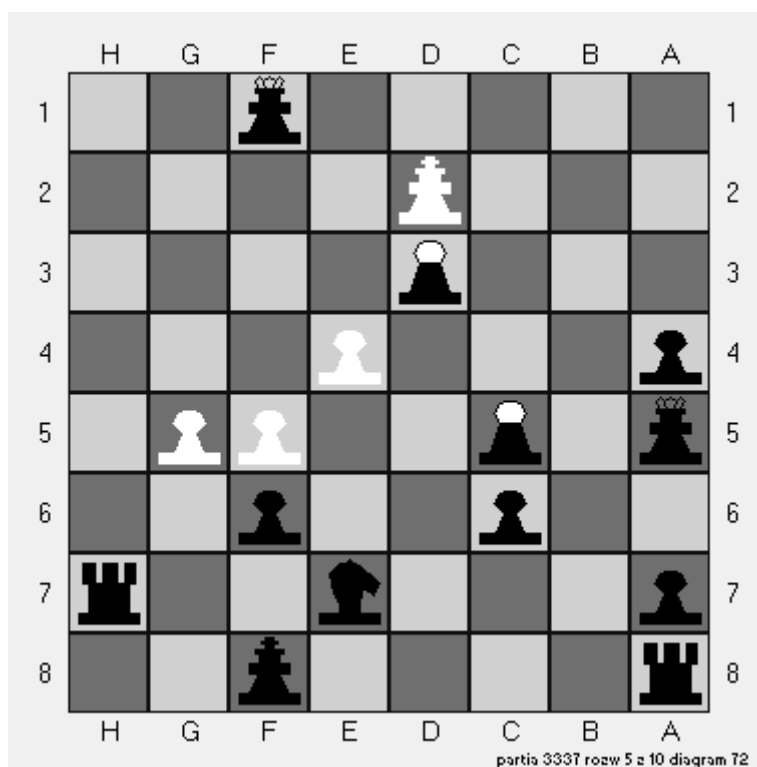


Diagram 6, partia\_3337\_rozw\_5\_z\_10\_diagram\_72

Finał 3337.6, dla ruchu H7->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[70] Wh7-Wh2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[71] Kd2-Kc3 (1) ruch białym królem

[72] Wh2-Wc2 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

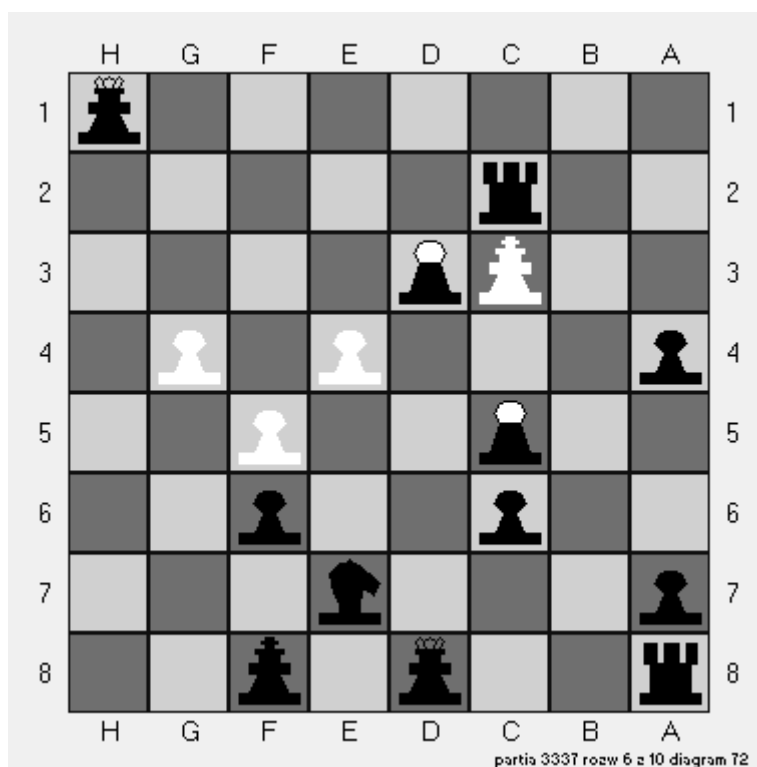


Diagram 7, partia\_3337\_rozw\_6\_z\_10\_diagram\_72

Finał 3337.7, dla ruchu H1->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[70] Hh1-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem

[71] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[72] Gc5-Gb4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

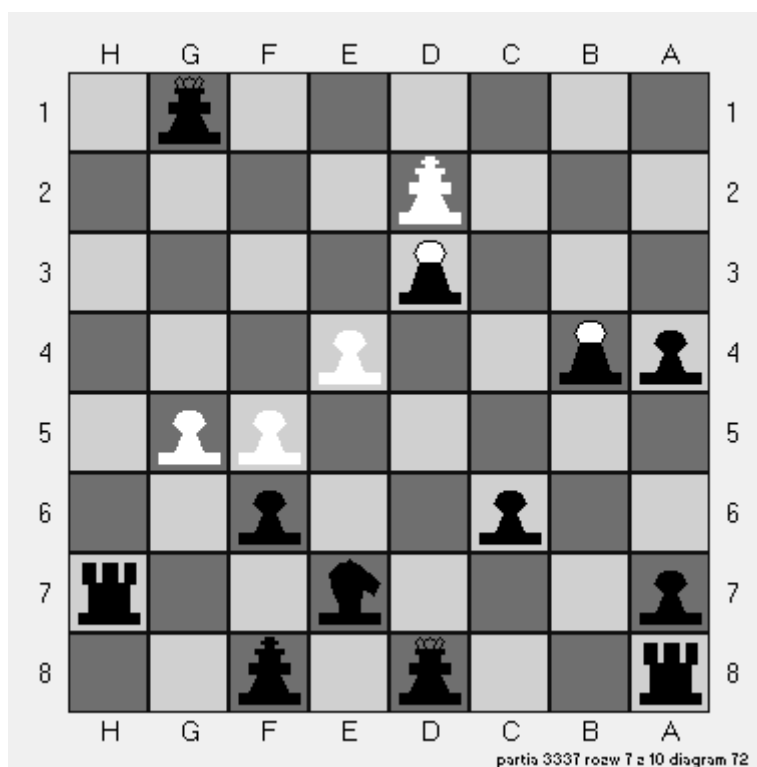


Diagram 8, partia\_3337\_rozw\_7\_z\_10\_diagram\_72

Finał 3337.8, dla ruchu D3->E4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

[70] Gd3:Ge4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[71] Kd2-Ke2 (1) ruch białym królem

[72] Hd8-Hd3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

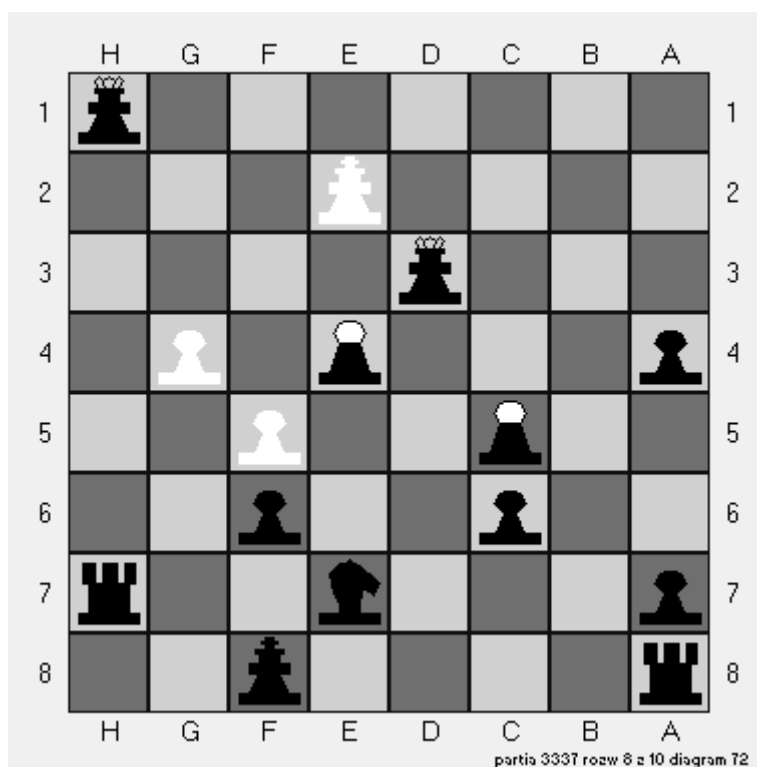


Diagram 9, partia\_3337\_rozw\_8\_z\_10\_diagram\_72

Finał 3337.9, dla ruchu D3->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 38)

[70] Gd3-Gb1 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[71] Kd2-Kc3 (1) ruch białym królem

[72] Hh1-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

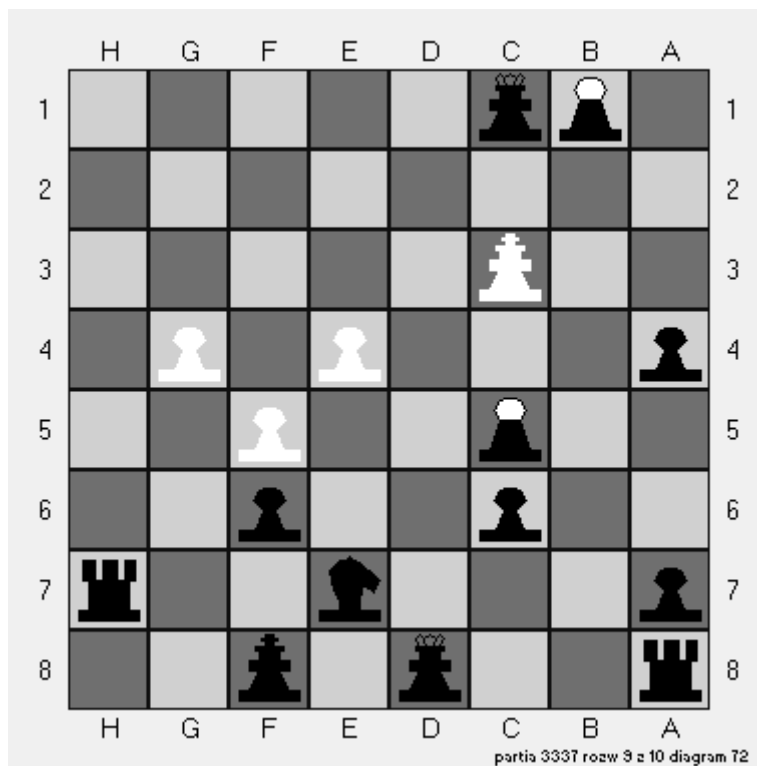


Diagram 10, partia\_3337\_rozw\_9\_z\_10\_diagram\_72

Finał 3337.10, dla ruchu H1->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 7)

[70] Hh1-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 4 ruchy

[71] Kd2-Kd1 (1) ruch białym królem

[72] Wh7-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

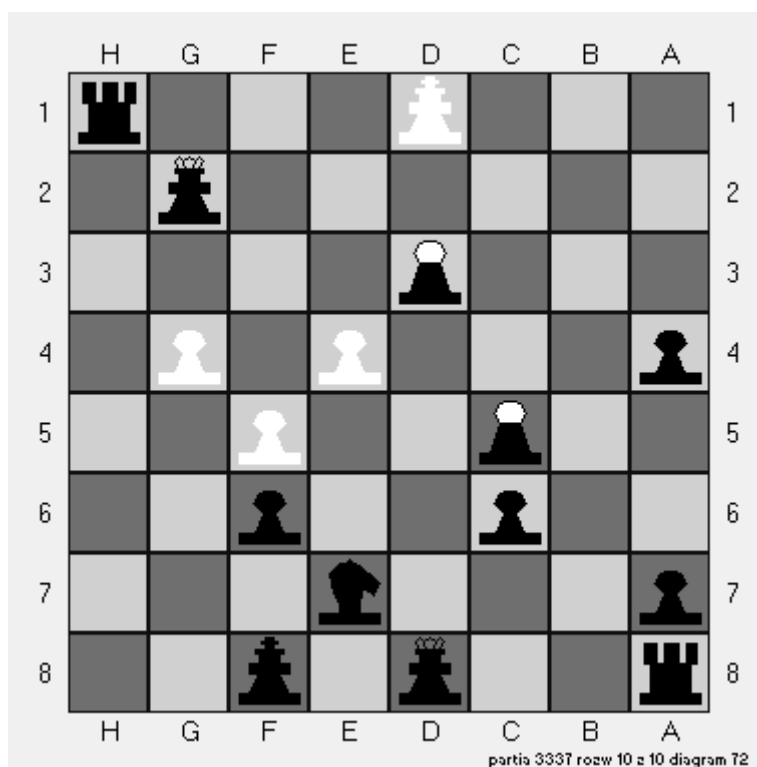


Diagram 11, partia\_3337\_rozw\_10\_z\_10\_diagram\_72

## Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 3338, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,e2-e3,Sb8-Sa6, długość partii 18 ruchów.

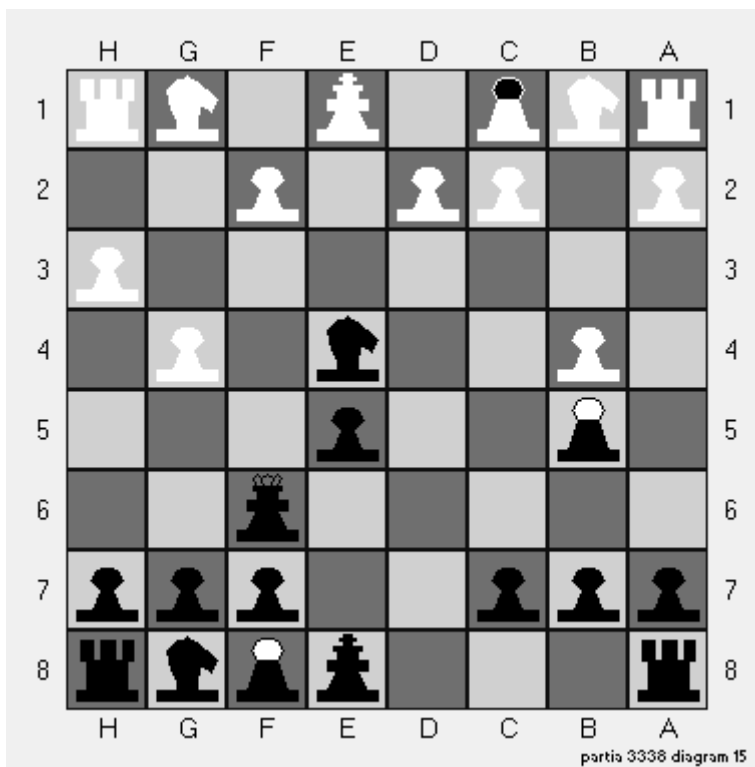


Diagram 12, partia\_3338\_diagram\_15

Oczekiwany 16 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 52 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 18 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 17 ruchu.

1)\_\_\_\_\_

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:16

Rozwiązania z sukcesem.

| L.p. | Indeks ruchu | Oczekiwany Ruch | Klasyfikacja ruchu | Inteligentna statystyka                                                    | Opis statystyki         | Ocena ruchu                    | Szczegółowy opis ruchu                                                                                   |
|------|--------------|-----------------|--------------------|----------------------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1    | 8            | F6->H6          | możliwy mat        | (17:0,1/18) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(18:18,18/18)                 |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na H6                                                       |
| 2    | 9            | F6->G5          | możliwy mat        | (17:0,1/17) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(18:17,17/17)                 |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na G5                                                       |
|      |              |                 |                    |                                                                            |                         |                                |                                                                                                          |
| 3    | 11           | F6->F2          | możliwy mat        | (!) (17:0,1/1) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (18:1,1/1)                    | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: F6->F2 wygrasz | bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F2 zбитy biały pionek                                       |
| 4    | 12           | F6->F3          | możliwy mat        | (17:0,1/15) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>,<br>(!) (18:15,15/15)  |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 5    | 13           | F6->F4          | możliwy mat        | (17:0,1/17) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(18:17,17/17)                 |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F4                                                       |
|      |              |                 |                    |                                                                            |                         |                                |                                                                                                          |
| 6    | 26           | E4->G3          | możliwy mat        | (17:0,1/19) w 2 ruchu<br>[0,0,1,0,0], (!)<br>(18:19,19/19)                 |                         |                                | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia     |
|      |              |                 |                    |                                                                            |                         |                                |                                                                                                          |
| 7    | 31           | E4->C3          | możliwy mat        | (17:0,2/16) w 2 ruchu<br>[0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>,<br>(!) (18:16,16/16)  |                         |                                | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia     |
|      |              |                 |                    |                                                                            |                         |                                |                                                                                                          |
| 8    | 39           | B5->F1          | możliwy mat        | (17:0,1/20) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0], (!)<br>(18:20,20/20)                 |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca     |
| 9    | 40           | B5->E2          | możliwy mat        | (17:0,13/19) w 2 ruchu<br>[0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>,<br>(!) (18:19,19/19) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca     |
|      |              |                 |                    |                                                                            |                         |                                |                                                                                                          |
| 10   | 42           | B5->D7          | możliwy mat        | (17:0,1/21) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(18:21,21/21)                 |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na D7                                                         |
|      |              |                 |                    |                                                                            |                         |                                |                                                                                                          |
| 11   | 44           | B5->C6          | możliwy mat        | (17:0,1/21) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(18:21,21/21)                 |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na C6                                                         |
| 12   | 45           | B5->A4          | możliwy mat        | (17:0,3/20) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(18:20,20/20)                 |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na A4                                                         |

Spśród 52 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F6->F2, 17:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3338.1, dla ruchu F6->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[16] Hf6:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[17] Ke1-Kd1 (1) ruch białym królem

[18] Hf2-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

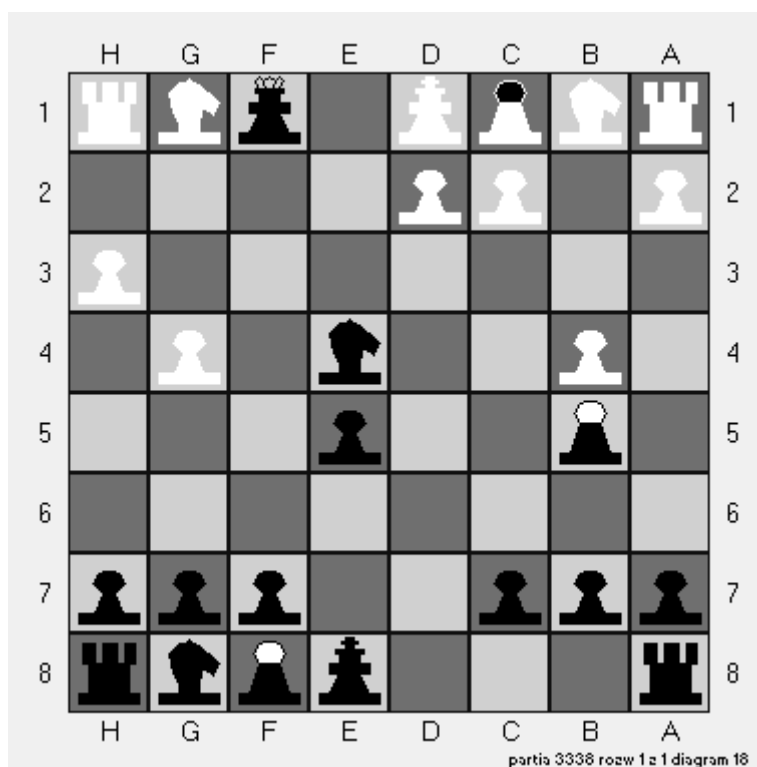


Diagram 13, partia\_3338\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_18