

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

18.09.2020

38/2020



## 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.....   | 12  |
| Zadanie 3. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....  | 17  |
| Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....   | 25  |
| Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....   | 28  |
| Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....   | 33  |
| Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....   | 36  |
| Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....   | 39  |
| Zadanie 9. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....  | 42  |
| Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 48  |
| Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 54  |
| Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 59  |
| Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 64  |
| Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 68  |
| Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 73  |
| Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 79  |
| Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 83  |
| Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 87  |
| Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 90  |
| Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 95  |
| Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 100 |
| Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 105 |
| Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 111 |
| Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 117 |
| Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 123 |
| Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 126 |
| Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 131 |
| Zadanie 28. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 134 |
| Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 140 |
| Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 146 |
| Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 149 |
| Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 154 |
| Zadanie 33. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 161 |
| Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 169 |
| Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 174 |
| Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 180 |
| Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 183 |
| Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 187 |
| Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 190 |
| Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 197 |
| Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 204 |
| Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 210 |
| Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 213 |
| Zadanie 44. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 219 |
| Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 226 |
| Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 231 |
| Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 235 |

|                                                                                     |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu..... | 241 |
| 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 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, 12, 17, 25, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 33, 36, 39, 42, 48

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 54, 59, 64, 68, 73

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 79, 83, 87, 90, 95

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 100, 105, 111, 117, 123

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 126, 131, 134, 140, 146

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 149, 154, 161, 169, 174

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 180, 183, 187, 190, 197

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 204, 210, 213, 219, 226

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 231, 235, 241, 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](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 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 3386, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,d2-d3,d7-d5, długość partii 24 ruchy.

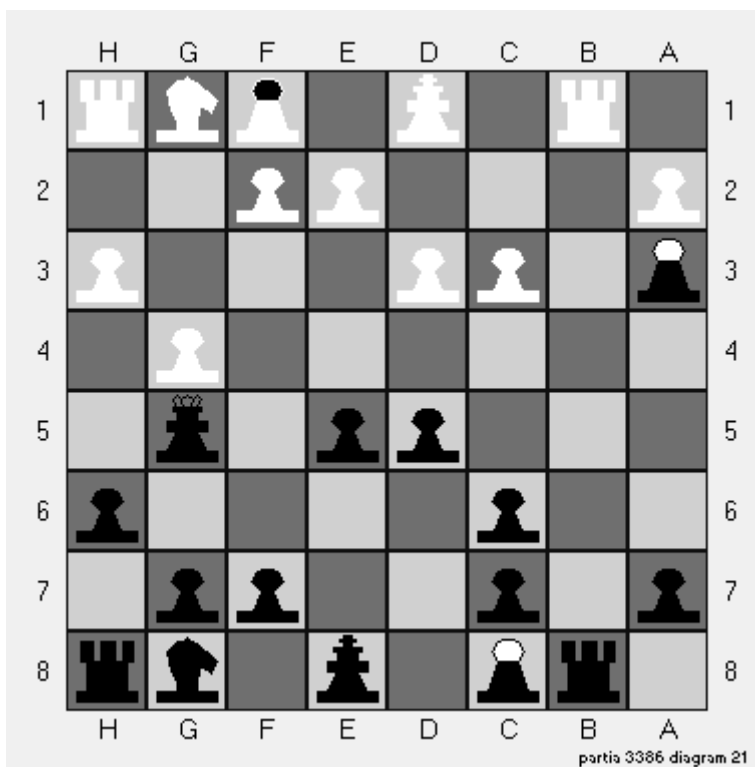


Diagram 1, partia\_3386\_diagram\_21

Oczekiwany 22 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 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            | H6->H5          | możliwy mat        | (23:0,8/22) w 2 ruchu<br>[1,0,0,1,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (24:22,22/22) |                 |             | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka  |
| 2    | 2            | H8->H7          | możliwy mat        | (23:0,8/21) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0], (!)<br>(24:21,21/21)                |                 |             | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży                          |
|      |              |                 |                    |                                                                           |                 |             |                                                                                                                            |
| 3    | 7            | G5->F4          | możliwy mat        | (23:0,8/21) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0], (!)<br>(24:21,21/21)                |                 |             | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży                      |
|      |              |                 |                    |                                                                           |                 |             |                                                                                                                            |
| 4    | 10           | G5->E3          | możliwy mat        | (23:0,8/21) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,1](?) <0,0,0,0,1>,<br>(!) (24:21,21/21) |                 |             | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży |
|      |              |                 |                    |                                                                           |                 |             |                                                                                                                            |
| 5    | 15           | G7->G6          | możliwy mat        | (23:0,8/21) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0], (!)<br>(24:21,21/21)                |                 |             | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży                      |
| 6    | 16           | G8->F6          | możliwy mat        | (23:0,8/21) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0], (!)<br>(24:21,21/21)                |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży                        |
| 7    | 17           | G8->E7          | możliwy mat        | (23:0,8/21) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0], (!)<br>(24:21,21/21)                |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży                        |
| 8    | 18           | F7->F5          | możliwy mat        | (23:0,8/22) w 2 ruchu<br>[1,0,0,1,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (24:22,22/22) |                 |             | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka  |
| 9    | 19           | F7->F6          | możliwy mat        | (23:0,8/21) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0], (!)<br>(24:21,21/21)                |                 |             | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży                      |
| 10   | 20           | E5->E4          | możliwy mat        | (23:0,8/21) w 2 ruchu<br>[1,0,0,1,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (24:21,21/21) |                 |             | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka  |

|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                                          |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 11 | 21 | E8->F8 | możliwy mat | (23:0,8/21) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0], (!)<br>(24:21,21/21)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>F8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży                                          |
| 12 | 22 | E8->E7 | możliwy mat | (23:0,8/21) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0], (!)<br>(24:21,21/21)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>E7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży                                          |
| 13 | 23 | E8->D7 | możliwy mat | (23:0,8/21) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0], (!)<br>(24:21,21/21)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>D7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży                                          |
| 14 | 24 | E8->D8 | możliwy mat | (23:0,8/21) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0], (!)<br>(24:21,21/21)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>D8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży                                          |
| 15 | 25 | D5->D4 | możliwy mat | (23:0,8/21) w 2 ruchu<br>[1,0,0,1,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (24:21,21/21) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji D5<br>na D4, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka                 |
| 16 | 26 | C6->C5 | możliwy mat | (23:0,8/21) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0], (!)<br>(24:21,21/21)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji C6<br>na C5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnej Wieży                                        |
| 17 | 27 | C8->G4 | możliwy mat | (23:0,7/20) w 2 ruchu<br>[0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>,<br>(!) (24:20,20/20) |  |  | bijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji C8 na<br>G4 zbity biały pionek, w<br>następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego Gońca |
| 18 | 28 | C8->F5 | możliwy mat | (23:0,8/22) w 2 ruchu<br>[0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>,<br>(!) (24:22,22/22) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji C8 na<br>F5, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego Gońca                    |
| 19 | 29 | C8->E6 | możliwy mat | (23:0,7/21) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>,<br>(!) (24:21,21/21) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji C8 na<br>E6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży                                          |
| 20 | 30 | C8->D7 | możliwy mat | (23:0,7/21) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>,<br>(!) (24:21,21/21) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji C8 na<br>D7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży                                          |
| 21 | 31 | C8->B7 | możliwy mat | (23:0,6/20) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0], (!)<br>(24:20,20/20)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji C8 na<br>B7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca                                         |
| 22 | 32 | C8->A6 | możliwy mat | (23:0,7/21) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>,<br>(!) (24:21,21/21) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji C8 na<br>A6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:                                                           |

|    |    |        |             |                                                                            |                            |                                        |                                                                                                                                       |
|----|----|--------|-------------|----------------------------------------------------------------------------|----------------------------|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             |                                                                            |                            |                                        | czarnej Wieży                                                                                                                         |
| 23 | 33 | B8->B1 | możliwy mat | (!) (23:0,1/1) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (24:1,1/1)                    | (!) pewny mat<br>w 2 ruchu | wykonując ruch:<br>B8->B1<br>wygrywasz | bijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji B8 na<br>B1 zbita biała Wieża                                                                   |
| 24 | 34 | B8->B2 | możliwy mat | (23:0,10/14) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>,<br>(!) (24:14,14/14) |                            |                                        | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji B8 na<br>B2, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży                         |
| 25 | 35 | B8->B3 | możliwy mat | (23:0,3/17) w 2 ruchu<br>[0,0,0,2,0](?) <0,0,0,1,0>,<br>(!) (24:17,17/17)  |                            |                                        | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji B8 na<br>B3, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży                         |
| 26 | 36 | B8->B4 | możliwy mat | (23:0,4/18) w 2 ruchu<br>[0,0,0,2,0](?) <0,0,0,1,0>,<br>(!) (24:18,18/18)  |                            |                                        | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji B8 na<br>B4, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży                         |
| 27 | 37 | B8->B5 | możliwy mat | (23:0,5/18) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0], (!)<br>(24:18,18/18)                 |                            |                                        | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji B8 na<br>B5, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży                         |
| 28 | 38 | B8->B6 | możliwy mat | (23:0,6/19) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0], (!)<br>(24:19,19/19)                 |                            |                                        | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji B8 na<br>B6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży                         |
| 29 | 39 | B8->B7 | możliwy mat | (23:0,7/20) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0], (!)<br>(24:20,20/20)                 |                            |                                        | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji B8 na<br>B7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży                         |
| 30 | 40 | B8->A8 | możliwy mat | (23:0,7/21) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(24:21,21/21)                 |                            |                                        | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji B8 na<br>A8                                                                                  |
| 31 | 41 | A3->F8 | możliwy mat | (23:0,1/23) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>,<br>(!) (24:23,23/23)  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji A3 na<br>F8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży                       |
| 32 | 42 | A3->E7 | możliwy mat | (23:0,1/23) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>,<br>(!) (24:23,23/23)  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji A3 na<br>E7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży                       |
| 33 | 43 | A3->D6 | możliwy mat | (23:0,1/23) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>,<br>(!) (24:23,23/23)  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji A3 na<br>D6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży                       |
| 34 | 44 | A3->C1 | możliwy mat | (23:0,18/23) w 2 ruchu<br>[0,1,0,1,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (24:23,23/23) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji A3 na<br>C1, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego Gońca |
| 35 | 45 | A3->C5 | możliwy mat | (23:0,1/23) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>,<br>(!) (24:23,23/23)  |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji A3 na<br>C5, w następnym ruchu<br>możliwość straty:                                        |

|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                   |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             |                                                                           |  |  | czarnej Wieży                                                                                                     |
| 36 | 46 | A3->B2 | możliwy mat | (23:0,1/17) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (24:17,17/17) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji A3 na<br>B2, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca  |
| 37 | 47 | A3->B4 | możliwy mat | (23:0,1/20) w 2 ruchu<br>[0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>,<br>(!) (24:20,20/20) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji A3 na<br>B4, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Gońca  |
| 38 | 48 | A7->A5 | możliwy mat | (23:0,8/21) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0], (!)<br>(24:21,21/21)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji A7<br>na A5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnej Wieży |
| 39 | 49 | A7->A6 | możliwy mat | (23:0,8/21) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0], (!)<br>(24:21,21/21)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji A7<br>na A6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnej Wieży |

Spośród 49 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B8->B1, 23:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3386.1, dla ruchu B8->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 33)

[22] Wb8:Wb1 (2) pobicie czarną wieżą białej wieży /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[23] Kd1-Kc2 (1) ruch białym królem

[24] Hg5-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

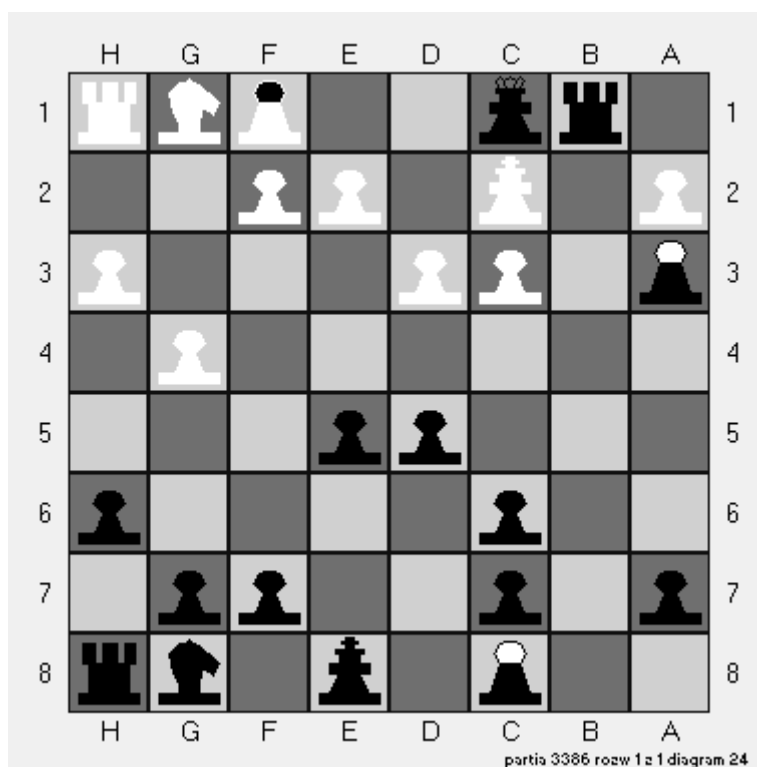


Diagram 2, partia\_3386\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_24

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

Partia 3387, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,d2-d3,d7-d6, długość partii 28 ruchów.

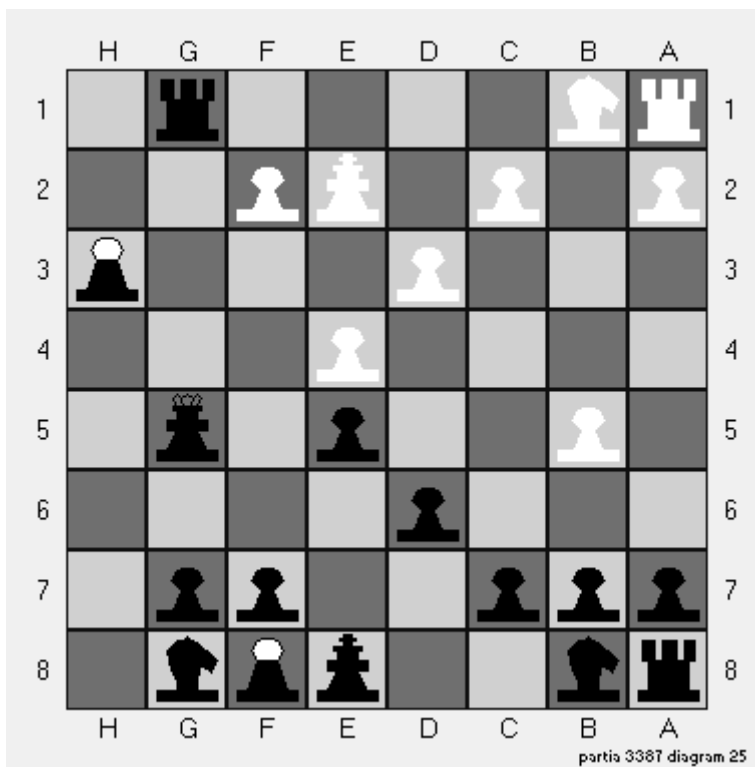


Diagram 3, partia\_3387\_diagram\_25

Oczekiwany 26 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 28 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 27 ruchu.

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:26

Rozwiązania z sukcesem.

| L.p. | Indeks ruchu | Oczekiwany Ruch | Klasyfikacja ruchu | Inteligentna statystyka                                             | Opis statystyki         | Ocena ruchu                    | Szczegółowy opis ruchu                                                                                   |
|------|--------------|-----------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1    | 3            | H3->F1          | możliwy mat        | (!) (27:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:3,3/3)                | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: H3->F1 wygrasz | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na F1                                                         |
| 2    | 4            | H3->F5          | możliwy mat        | (27:0,1/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (28:13,13/13) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca     |
| 3    | 5            | H3->E6          | możliwy mat        | (27:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:12,12/12)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na E6                                                         |
| 4    | 6            | H3->D7          | możliwy mat        | (27:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:12,12/12)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na D7                                                         |
| 5    | 7            | H3->C8          | możliwy mat        | (27:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:12,12/12)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na C8                                                         |
|      |              |                 |                    |                                                                     |                         |                                |                                                                                                          |
| 6    | 13           | G1->E1          | możliwy mat        | (27:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (28:2,2/2)     |                         |                                | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży        |
|      |              |                 |                    |                                                                     |                         |                                |                                                                                                          |
| 7    | 17           | G5->H4          | możliwy mat        | (27:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:14,14/14)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H4                                                       |
|      |              |                 |                    |                                                                     |                         |                                |                                                                                                          |
| 8    | 19           | G5->H6          | możliwy mat        | (27:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:12,12/12)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H6                                                       |
|      |              |                 |                    |                                                                     |                         |                                |                                                                                                          |
| 9    | 21           | G5->G3          | możliwy mat        | (27:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:13,13/13) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
|      |              |                 |                    |                                                                     |                         |                                |                                                                                                          |
| 10   | 29           | G5->D2          | możliwy mat        | (27:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (28:3,3/3)     |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
|      |              |                 |                    |                                                                     |                         |                                |                                                                                                          |
| 11   | 31           | G5->C1          | możliwy mat        | (27:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:12,12/12)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na C1                                                       |
| 12   | 32           | G7->G6          | możliwy mat        | (27:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:12,12/12)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6                                                       |
| 13   | 33           | G8->H6          | możliwy mat        | (27:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:12,12/12)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6                                                         |

|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                     |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 14 | 34 | G8->F6 | możliwy mat | (27:0,1/12) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(28:12,12/12)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji G8 na<br>F6                                                              |
| 15 | 35 | G8->E7 | możliwy mat | (27:0,1/12) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(28:12,12/12)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji G8 na<br>E7                                                              |
| 16 | 36 | F7->F5 | możliwy mat | (27:0,1/13) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (28:13,13/13) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji F7<br>na F5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka |
| 17 | 37 | F7->F6 | możliwy mat | (27:0,1/12) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(28:12,12/12)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji F7<br>na F6                                                            |
| 18 | 38 | F8->E7 | możliwy mat | (27:0,1/12) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(28:12,12/12)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji F8 na<br>E7                                                              |
| 19 | 39 | E8->E7 | możliwy mat | (27:0,1/12) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(28:12,12/12)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>E7                                                              |
| 20 | 40 | E8->D7 | możliwy mat | (27:0,1/12) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(28:12,12/12)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>D7                                                              |
| 21 | 41 | E8->D8 | możliwy mat | (27:0,1/12) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(28:12,12/12)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>D8                                                              |
| 22 | 42 | D6->D5 | możliwy mat | (27:0,1/13) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (28:13,13/13) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji D6<br>na D5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka |
| 23 | 43 | C7->C5 | możliwy mat | (27:0,1/13) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (28:13,13/13) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji C7<br>na C5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka |
| 24 | 44 | C7->C6 | możliwy mat | (27:0,1/13) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (28:13,13/13) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji C7<br>na C6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka |
| 25 | 45 | B7->B6 | możliwy mat | (27:0,1/11) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(28:11,11/11)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji B7<br>na B6                                                            |
| 26 | 46 | B8->D7 | możliwy mat | (27:0,1/12) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(28:12,12/12)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>D7                                                              |
| 27 | 47 | B8->C6 | możliwy mat | (27:0,8/13) w 2 ruchu<br>[0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>,<br>(!) (28:13,13/13) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>C6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia    |
| 28 | 48 | B8->A6 | możliwy mat | (27:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>,<br>(!) (28:13,13/13) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>A6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia    |
| 29 | 49 | A7->A5 | możliwy mat | (27:0,1/13) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (28:13,13/13) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji A7<br>na A5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:                    |

|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                     |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             |                                                                           |  |  | czarnego pionka                                                                                                     |
| 30 | 50 | A7->A6 | możliwy mat | (27:0,1/13) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (28:13,13/13) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji A7<br>na A6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka |

Spośród 50 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H3->F1, 27:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 3387.1, dla ruchu H3->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[26] Gh3-Gf1 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[27] Ke2-Kf3 (1) ruch białym królem

[28] Hg5-Hf4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

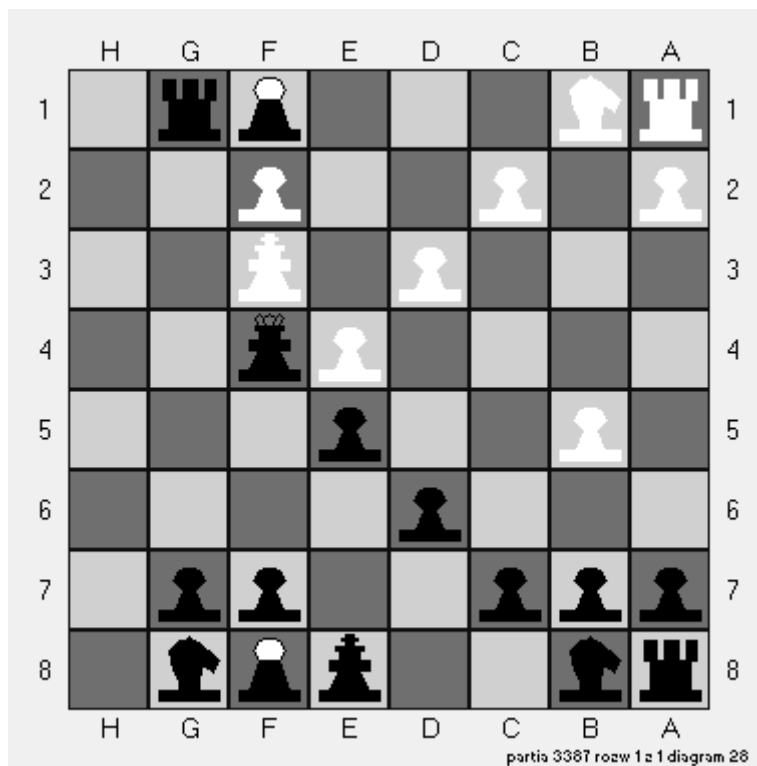


Diagram 4, partia\_3387\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_28