

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

25.09.2020

39/2020



Spis treści

1. Jak powstają zagadki ?.....	4
2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?.....	5
3. Zadania i zagadki do rozwiązania.....	6
Zadanie 1. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	13
Zadanie 3. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	30
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	36
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	42
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	47
Zadanie 8. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	52
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	59
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	62
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	69
Zadanie 12. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	73
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	82
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	86
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	90
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	94
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	97
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	103
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	106
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	109
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	114
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	117
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	120
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	123
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	129
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	134
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	139
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	142
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	148
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	152
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	155
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	159
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	163
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	167
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	172
Zadanie 36. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	176
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	186
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	191
Zadanie 39. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	195
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	205
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	210
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	213
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	216
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	220
Zadanie 45. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu.....	223
Zadanie 46. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	238
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	247

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	252
Zadanie 49. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	255
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	261

1. Jak powstają zagadki ?

Zagadki szachowe generowane są programem Turniej poziom 2na2 który gra sam ze sobą w specjalnym trybie w którym dla pionków i figur czarnych przewiduje 5 ruchów do przodu a dla pionków i figur białych przewiduje tylko 3 ruchy do przodu. Większość partii kończy się oczywiście zwycięstwem czarnych figur, niektóre jednak rozgrywki kończą się remisem. Zagadki powstają gdy program wykryje możliwość zamiatowania przeciwnika w sposób pewny.

Prezentowany jest diagram który trzeba rozwiązać przewidując jeden swój ruch, jeden ruch przeciwnika i jeden swój zwycięski ruch który jest odpowiedzią do wygenerowanej zagadki. Program wykrywa wszystkie ruchy prowadzące do sukcesu, zarówno pewne czyli gdy wszystkie ścieżki zawierają sukces w trzecim ruchu jaki i niepewne gdy tylko co najmniej jedna ścieżka zawiera sukces w trzecim ruchu. Prezentowane są wszystkie rozwiązania zarówno pewne jak i niepewne. Rozwiązania pewne wyróżnione są na zielono. Dodatkowo gdy występuje ruch umożliwiający remis w jednym ruchu, to zagadka powiększona jest o pytanie jaki ruch może zmarnować szansę na sukces. Tak więc rozwiązując diagram trzeba w takiej sytuacji rozważyć ruchy zapewniające sukces niezależnie jaki ruch wykona przeciwnik jak i wykryć ruch który byłby błędem w zwycięskiej sytuacji, gdy istnieją ruchy z pewnym sukcesem. W odpowiedziach prezentowane są wszystkie zwycięskie plansze końcowe wraz z przebiegiem każdej końcówki partii. Jeśli rozwiązanie diagramu ma wiele pewnych odpowiedzi to, prezentowane jest pod diagramem tyle pól do wpisania odpowiedzi ile jest prawidłowych rozwiązań.

Diagram i pola do wpisania odpowiedzi zawsze umieszczone są na jednej stronie, a odpowiedzi umieszczone są na paru następnych stronach, umożliwia to wydrukowanie zestawów z pytaniami.

Zestaw 1, strony do wydrukowania: 6, 13, 18, 30, 36

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 42, 47, 52, 59, 62

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 69, 73, 82, 86, 90

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 94, 97, 103, 106, 109

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 114, 117, 120, 123, 129

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 134, 139, 142, 148, 152

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 155, 159, 163, 167, 172

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 176, 186, 191, 195, 205

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 210, 213, 216, 220, 223

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 238, 247, 252, 255, 261

Oceniając odpowiedzi można uwzględnić czy podane zostały rozwiązania pewne wyróżnione na zielono, czy rozwiązania przybliżone. Odpowiedzi prezentowane są w tabelkach wygenerowanych programem Turniej poziom 2na2. Użytkownik aby rozwiązywać zadania szachowe nie musi mieć żadnych programów i żadnego komputera, zarówno pytanie w formie diagramu jak i odpowiedzi są podane na kolejnych stronach niniejszej książki e-book.

2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?

Osoby zainteresowane programem Turniej poziom 2na2 lub programem Kalkulator Szachowy 2na2 mogą pobrać program ze strony www.gryiszechy.prv.pl

Po zainstalowaniu programu Turniej poziom 2na2, aby aktywować program Turniej poziom 2na2 i program Kalkulator Szachowy 2na2, wybierz jeden program:

- 1) w programie Turniej poziom 2na2 naciśnij przycisk [Wczytaj] w panelu PrzebiegPartii
- 2) w programie Kalkulator Szachowy 2na2 naciśnij przycisk [Wczytaj] w panelu PrzebiegPartii i wpisz odpowiedni kod aktywacji.

Kod aktywacji do programów:

L.p.	Nazwa rubryki	Treść wpisu
1	Imię	Najlepsze programy do gry w szachy i warcaby
	Nazwisko	www.gryiszechy.prv.pl
	Kod aktywacyjny	68603071

Kod aktywacji wpisujemy w dowolnym z dwóch programów, aktywacja nie wymaga aby komputer był podłączony do internetu, jest jednorazowa i bezterminowa. Program Turniej poziom 2na2 nigdy nie łączy się z internetem i może być używany na dowolnym „bezużytecznym” komputerze.

Program Turniej poziom 2na2 umożliwia rozgrywanie i ćwiczenie partii szachowych, a program Kalkulator Szachowy 2na2 umożliwia obliczanie pozycji szachowych.

Zachęcam jednak do rozwiązania już wygenerowanych 50 zadań. Każde zadanie jest inne i wygenerowane poprzez rozgrywanie partii rozpoczętej od kolejnej kombinacji czterech ruchów jednego ruchu białych, jednego ruchu czarnych, jednego ruchu białych, i jednego ruchu czarnych, co umożliwia wygenerowanie prawie 200 tysięcy zagadek. Wygenerowane zagadki mogą posłużyć jako test inteligencji.

Autor projektu Artur Bieliński

3. Zadania i zagadki do rozwiązania.

Zadanie 1. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 3437, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,c2-c3,Sg8-Se7, długość partii 44 ruchy.

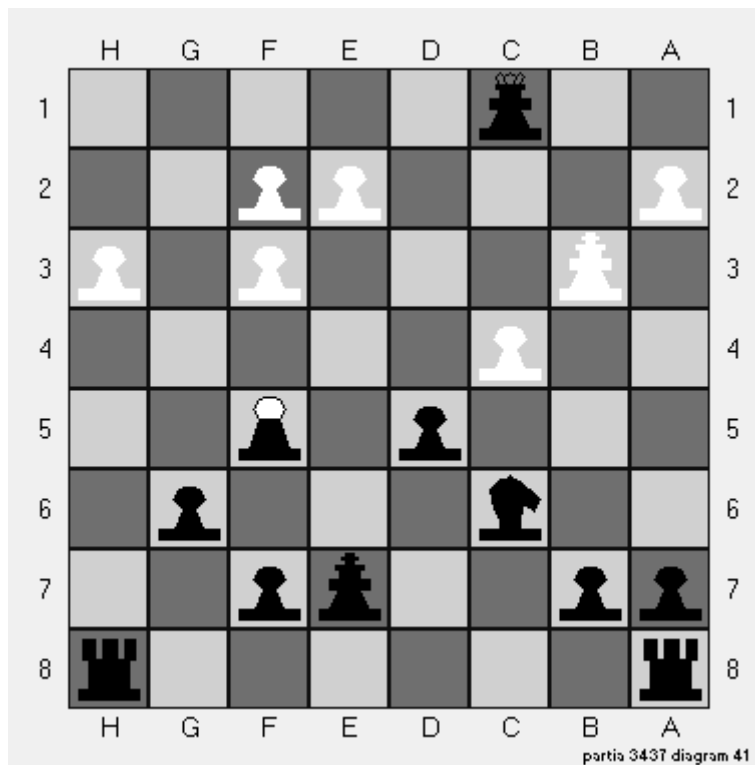


Diagram 1, partia_3437_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 64 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1)_____

2)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H8->H3	możliwy mat	(43:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:7,7/7)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H3 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H8->H4	możliwy mat	(43:0,3/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->H5	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	H8->H6	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	H8->H7	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	H8->G8	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	H8->F8	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	H8->E8	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	H8->D8	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	H8->C8	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	11	H8->B8	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	12	G6->G5	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6

				(!) (44:9,9/9)			na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	15	F5->E4	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
14	17	F5->D3	możliwy mat	(43:0,2/10) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	19	F5->C2	możliwy mat	(!) (43:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F5->C2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na C2
16	21	F5->B1	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	22	F7->F6	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	23	E7->F6	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	24	E7->F8	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	25	E7->E6	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	26	E7->E8	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	27	E7->D6	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	28	E7->D7	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D7, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
24	29	E7->D8	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	30	D5->D4	możliwy mat	(43:0,4/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4
26	37	C1->F4	możliwy mat	(43:0,2/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	38	C1->E1	możliwy mat	(43:0,7/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	40	C1->D1	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na D1
29	41	C1->D2	możliwy mat	(43:0,8/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	43	C1->C3	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
31	44	C1->C4	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C4 zбиты biały pionek
32	45	C1->B1	możliwy mat	(!) (43:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C1->B1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na B1
33	46	C1->B2	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
34	55	B7->B5	możliwy mat	(43:0,5/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	56	B7->B6	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	57	A7->A5	możliwy mat	(43:0,7/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego pionka
37	58	A7->A6	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	59	A8->G8	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
39	60	A8->F8	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
40	61	A8->E8	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
41	62	A8->D8	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
42	63	A8->C8	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
43	64	A8->B8	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 64 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F5->C2, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) C1->B1, 43:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 3437.1, dla ruchu F5->C2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[42] Gf5-Gc2 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[43] Kb3-Kc3 (1) ruch białym królem

[44] d5- d4 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

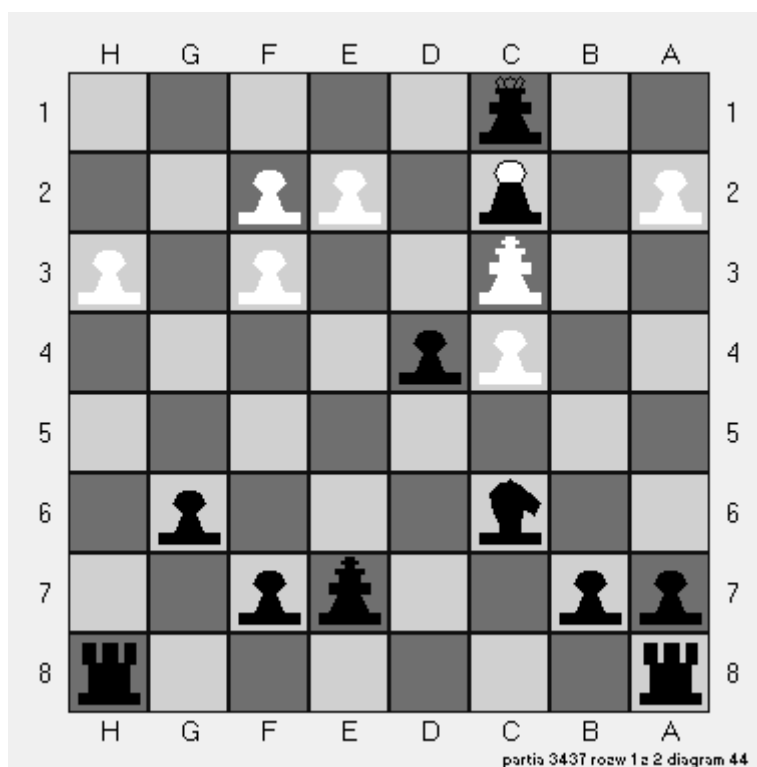


Diagram 2, partia_3437_rozw_1_z_2_diagram_44

Finał 3437.2, dla ruchu C1->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 45)

[42] Hc1-Hb1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[43] Kb3-Ka3 (1) ruch białym królem

[44] Hb1-Hb4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

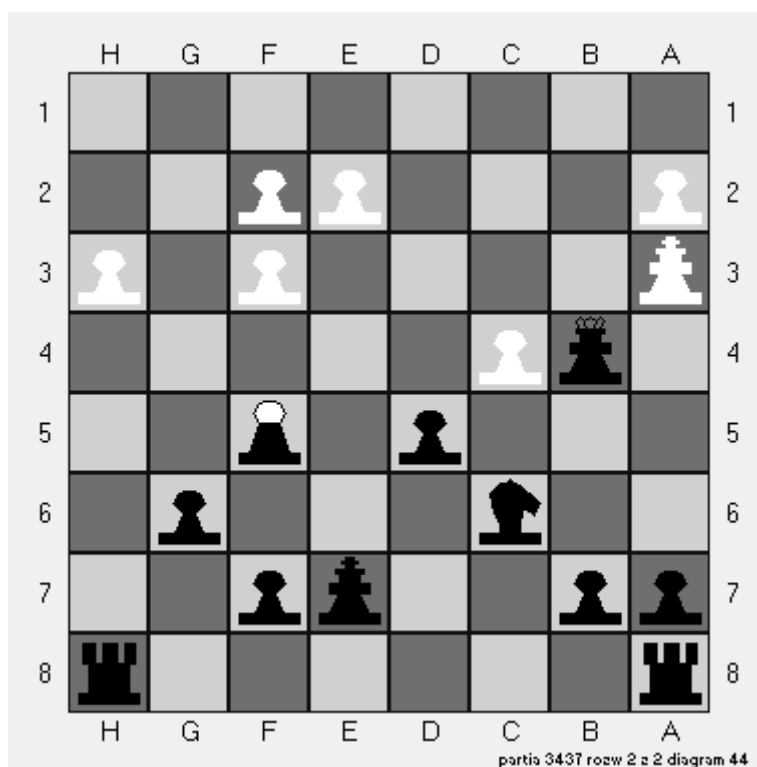


Diagram 3, partia_3437_rozw_2_z_2_diagram_44

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 3438, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,c2-c3,f7-f5, długość partii 54 ruchy.

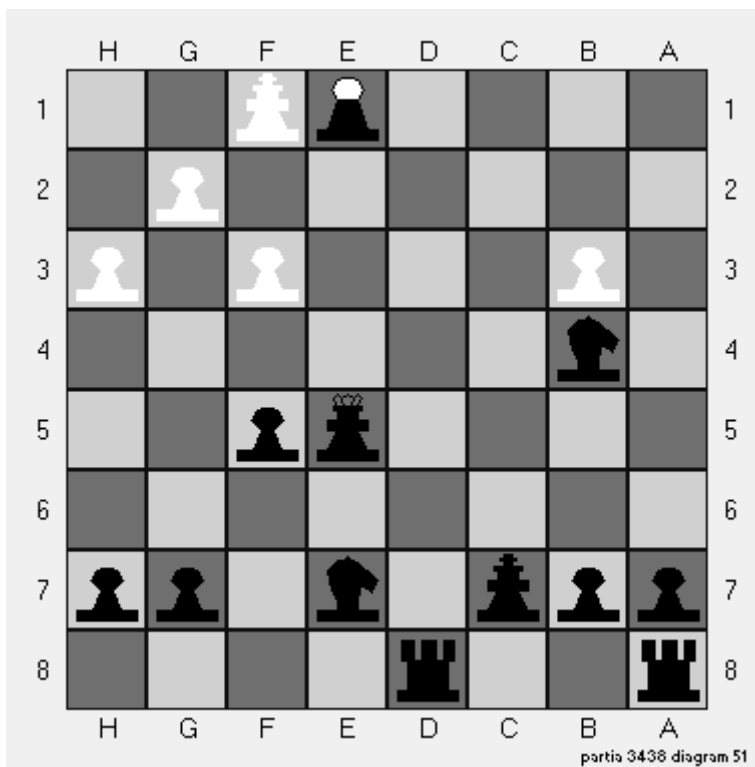


Diagram 4, partia_3438_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 63 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:52

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	6	E1->H4	możliwy mat	(53:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E1 na H4
2	7	E1->G3	możliwy mat	(!) (53:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E1->G3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E1 na G3
3	8	E1->F2	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E1 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	9	E1->D2	możliwy mat	(53:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E1 na D2
5	10	E1->C3	możliwy mat	(53:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E1 na C3
6	11	E5->H2	możliwy mat	(53:0,2/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
7	12	E5->G3	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na G3
8	16	E5->E3	możliwy mat	(!) (53:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E5->E3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na E3
9	19	E5->D4	możliwy mat	(53:0,5/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	23	E5->C5	możliwy mat	(53:0,5/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	24	E5->B2	możliwy mat	(53:0,4/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
12	26	E5->A1	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na A1
13	37	D8->D1	możliwy mat	(53:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D8 na D1

Spośród 63 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) $E1 \rightarrow G3$, 53:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) $E5 \rightarrow E3$, 53:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 3438.1, dla ruchu E1->G3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 7)

[52] Ge1-Gg3 (1) ruch czarnym gońcem

[53] h3- h4 (1) ruch białym pionkiem

[54] Wd8-Wd1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

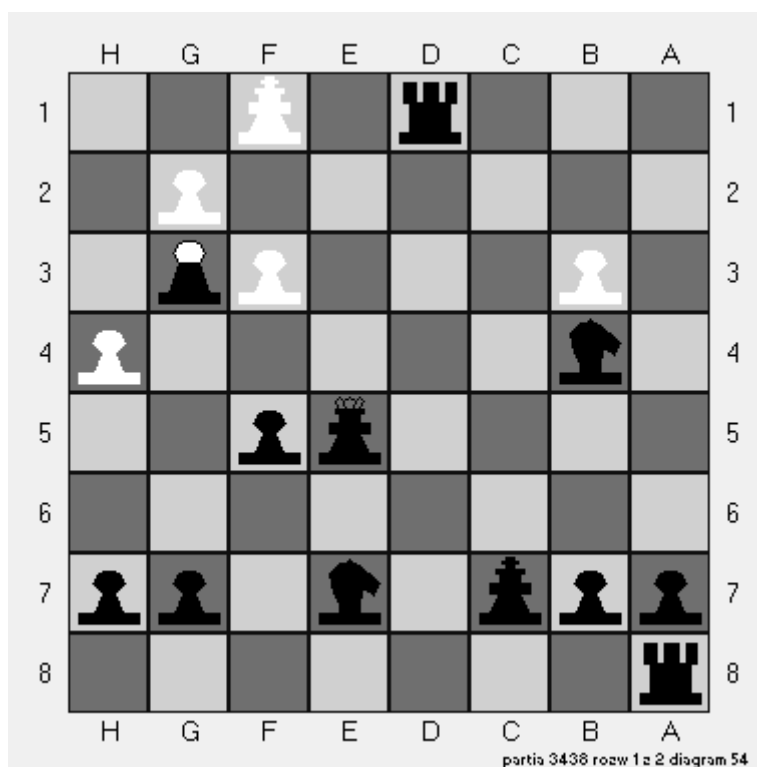


Diagram 5, partia_3438_rozw_1_z_2_diagram_54

Finał 3438.2, dla ruchu E5->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[52] He5-He3 (1) ruch czarnym hetmanem

[53] g2- g3 (1) ruch białym pionkiem

[54] He3-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

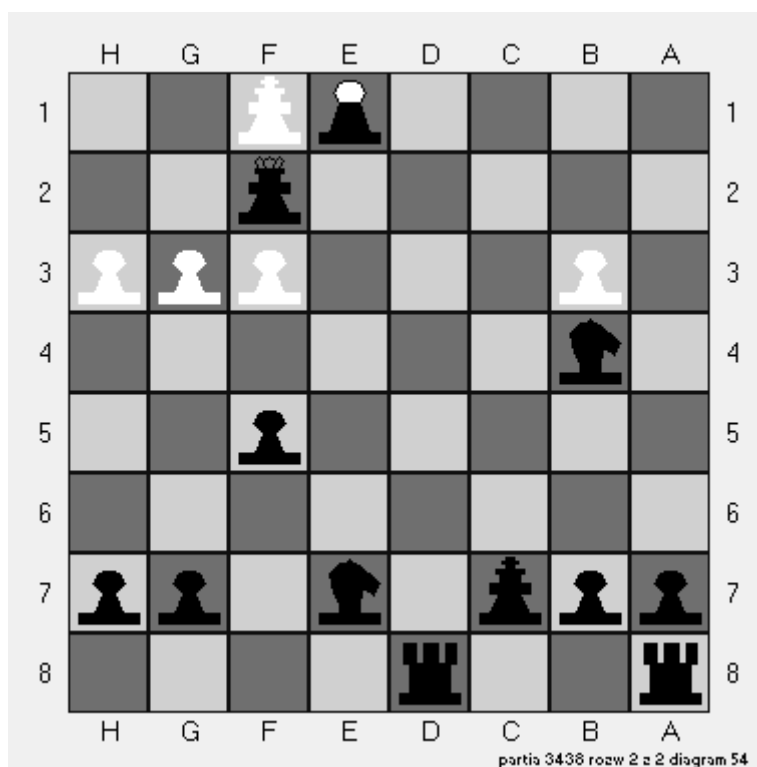


Diagram 6, partia_3438_rozw_2_z_2_diagram_54