

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

16.10.2020

42/2020



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	13
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	21
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 6. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	32
Zadanie 7. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	38
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	45
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	48
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	56
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	61
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 14. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	72
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	85
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	91
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 20. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	100
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	112
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	116
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	121
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	133
Zadanie 28. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	139
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	146
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	153
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	157
Zadanie 32. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	164
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 35. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	181
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	194
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	198
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	216
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	225
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	228
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	238
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	244
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	248

1. Jak powstają zagadki ?

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

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

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

Zestaw 1, strony do wydrukowania: 6, 13, 18, 21, 27

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 38, 45, 48, 52

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 56, 61, 66, 72, 78

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 82, 85, 91, 97, 100

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 109, 112, 116, 121, 126

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 130, 133, 139, 146, 153

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 157, 164, 172, 177, 181

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 189, 194, 198, 201, 206

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 211, 216, 222, 225, 228

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 232, 235, 238, 244, 248

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 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 3589, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,b2-b4,f7-f6, długość partii 34 ruchy.

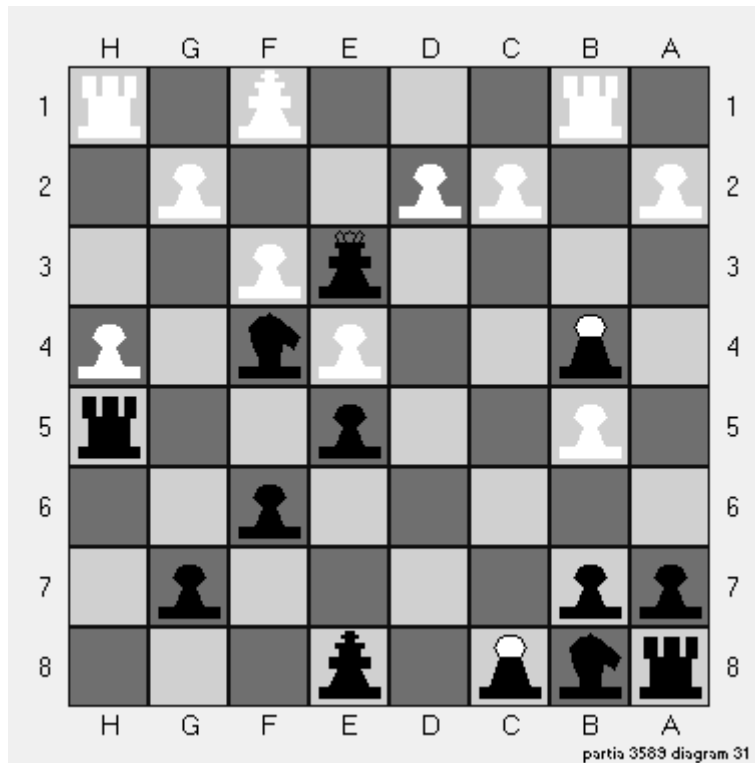


Diagram 1, partia_3589_diagram_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 54 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 34 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 33 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:32

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwanego Ruchu	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H5->H4	możliwy mat	(33:0,17/21) w 2 ruchu [0,1,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (34:21,21/21)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego Gońca
2	2	H5->H6	możliwy mat	(33:0,1/21) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
3	3	H5->H7	możliwy mat	(33:0,1/21) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
4	4	H5->H8	możliwy mat	(33:0,1/21) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
5	5	H5->G5	możliwy mat	(33:0,1/22) w 2 ruchu [0,1,0,1,1](?) <0,1,0,1,1>, (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego Gońca
6	6	H5->F5	możliwy mat	(33:0,1/22) w 2 ruchu [0,1,0,1,1](?) <0,1,0,1,1>, (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego Gońca
7	7	G7->G5	możliwy mat	(33:0,2/21) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	8	G7->G6	możliwy mat	(33:0,1/20) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
9	9	F4->H3	możliwy mat	(33:0,19/22) w 2 ruchu [0,1,2,0,1](?) <0,0,2,0,1>, (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub

							czarnego Gońca
10	10	F4->G2	możliwy mat	(33:0,1/20) w 2 ruchu [0,1,1,0,1](?) <0,1,1,0,1>, (!) (34:20,20/20)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F4 na G2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego Gońca
11	12	F4->E2	możliwy mat	(33:0,17/22) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F4 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
12	14	F4->D3	możliwy mat	(33:0,18/20) w 2 ruchu [0,1,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego Gońca
13	16	F6->F5	możliwy mat	(33:0,1/21) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (34:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
14	19	E3->F3	możliwy mat	(33:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na F3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
15	21	E3->E2	możliwy mat	(!) (33:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E3->E2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na E2
16	22	E3->E4	możliwy mat	(33:0,1/22) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:22,22/22)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
17	23	E3->D2	możliwy mat	(33:0,15/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:18,18/18)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na D2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
18	24	E3->D3	możliwy mat	(33:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

19	31	E8->F7	możliwy mat	(33:0,1/20) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
20	32	E8->F8	możliwy mat	(33:0,1/20) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
21	33	E8->E7	możliwy mat	(33:0,1/20) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
22	34	E8->D7	możliwy mat	(33:0,1/20) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
23	35	E8->D8	możliwy mat	(33:0,1/20) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
24	36	C8->H3	możliwy mat	(33:0,15/19) w 2 ruchu [0,3,0,0,1](?) <0,2,0,0,1>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
25	37	C8->G4	możliwy mat	(33:0,1/20) w 2 ruchu [0,2,0,0,1](?) <0,2,0,0,1>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
26	38	C8->F5	możliwy mat	(33:0,1/21) w 2 ruchu [0,2,0,0,1](?) <0,2,0,0,1>, (!) (34:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
27	39	C8->E6	możliwy mat	(33:0,2/20) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
28	40	C8->D7	możliwy mat	(33:0,1/20) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
29	41	B4->F8	możliwy mat	(33:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na

				(!) (34:20,20/20)			F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
30	42	B4->E7	możliwy mat	(33:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
31	43	B4->D2	możliwy mat	(33:0,5/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:17,17/17)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na D2 zбитy biały pionek
32	44	B4->D6	możliwy mat	(33:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
33	45	B4->C3	możliwy mat	(33:0,1/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
34	46	B4->C5	możliwy mat	(33:0,18/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
35	47	B4->A3	możliwy mat	(33:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
36	48	B4->A5	możliwy mat	(33:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
37	49	B7->B6	możliwy mat	(33:0,1/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
38	50	B8->D7	możliwy mat	(33:0,1/20) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
39	51	B8->C6	możliwy mat	(33:0,1/21) w 2 ruchu [0,1,1,0,1](?) <0,1,1,0,1>, (!) (34:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego Gońca
40	52	B8->A6	możliwy mat	(33:0,1/21) w 2 ruchu [0,1,1,0,1](?) <0,1,1,0,1>, (!) (34:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego Gońca

41	53	A7->A5	możliwy mat	(33:0,1/21) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (34:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
42	54	A7->A6	możliwy mat	(33:0,1/21) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (34:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 54 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E3->E2, 33:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3589.1, dla ruchu E3->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[32] He3-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[33] Kf1-Kg1 (1) ruch białym królem

[34] He2:Hg2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

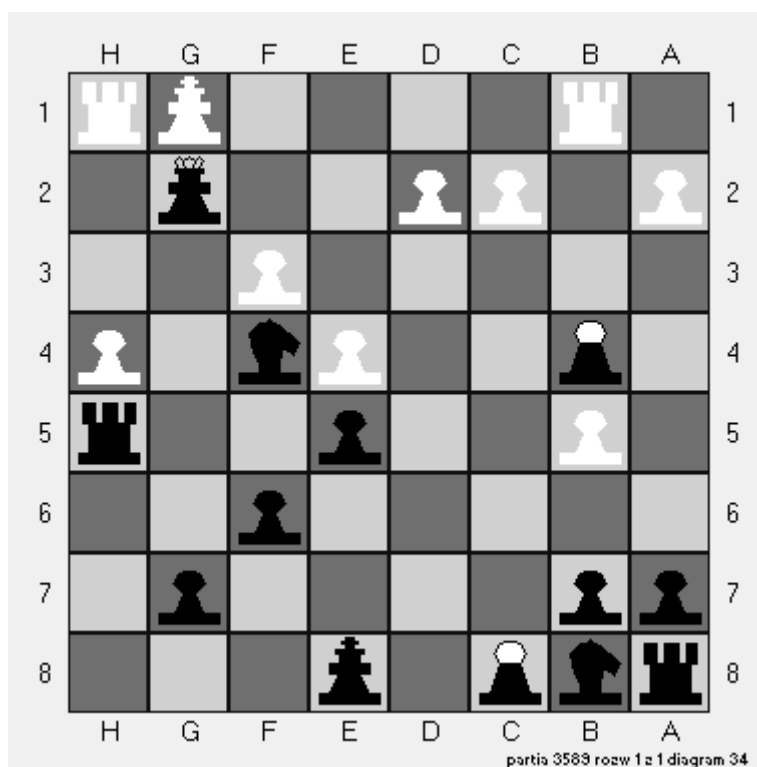


Diagram 2, partia_3589_rozw_1_z_1_diagram_34

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 3590, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,b2-b4,Gf8-Ge7, długość partii 40 ruchów.

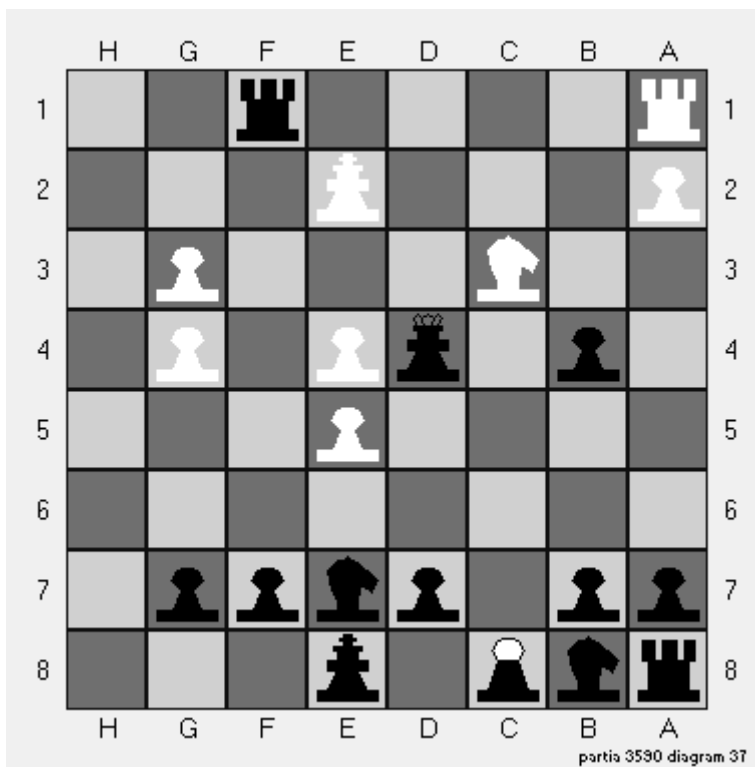


Diagram 3, partia_3590_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:38

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G7->G5	możliwy mat	(39:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (40:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
2	2	G7->G6	możliwy mat	(39:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	5	F1->F2	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->F2 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F1 na F2
4	6	F1->F3	możliwy mat	(39:0,2/18) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F1 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
5	7	F1->F4	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F1 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
6	8	F1->F5	możliwy mat	(39:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (40:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F1 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
7	9	F1->F6	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F1 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
8	15	F7->F5	możliwy mat	(39:0,1/18) w 2 ruchu [3,0,0,2,0](?) <3,0,0,2,0>, (!) (40:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
9	16	F7->F6	możliwy mat	(39:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,2,0](?) <1,0,0,2,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
10	17	E7->G6	możliwy mat	(39:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
11	18	E7->G8	możliwy mat	(39:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży

12	19	E7->F5	możliwy mat	(39:0,13/17) w 2 ruchu [0,0,2,2,0](?) <0,0,2,2,0>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
13	20	E7->D5	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,2,2,0](?) <0,0,2,2,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
14	21	E7->C6	możliwy mat	(39:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
15	22	E8->F8	możliwy mat	(39:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
16	23	E8->D8	możliwy mat	(39:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
17	29	D4->D1	możliwy mat	(39:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (40:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	38	D7->D5	możliwy mat	(39:0,1/17) w 2 ruchu [3,0,0,2,0](?) <3,0,0,2,0>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
19	39	D7->D6	możliwy mat	(39:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,2,0](?) <1,0,0,2,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
20	40	B4->C3	możliwy mat	(39:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (40:10,10/10)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B4 na C3 zбиты biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
21	41	B4->B3	możliwy mat	(39:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,2,0](?) <1,0,0,2,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
22	42	B7->B5	możliwy mat	(39:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,2,0](?) <1,0,0,2,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub

							czarnego pionka
23	43	B7->B6	możliwy mat	(39:0,5/15) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
24	44	B8->C6	możliwy mat	(39:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
25	45	B8->A6	możliwy mat	(39:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
26	46	A7->A5	możliwy mat	(39:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
27	47	A7->A6	możliwy mat	(39:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F1->F2, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3590.1, dla ruchu F1->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[38] Wf1-Wf2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Ke2-Ke1 (1) ruch białym królem

[40] Hd4-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

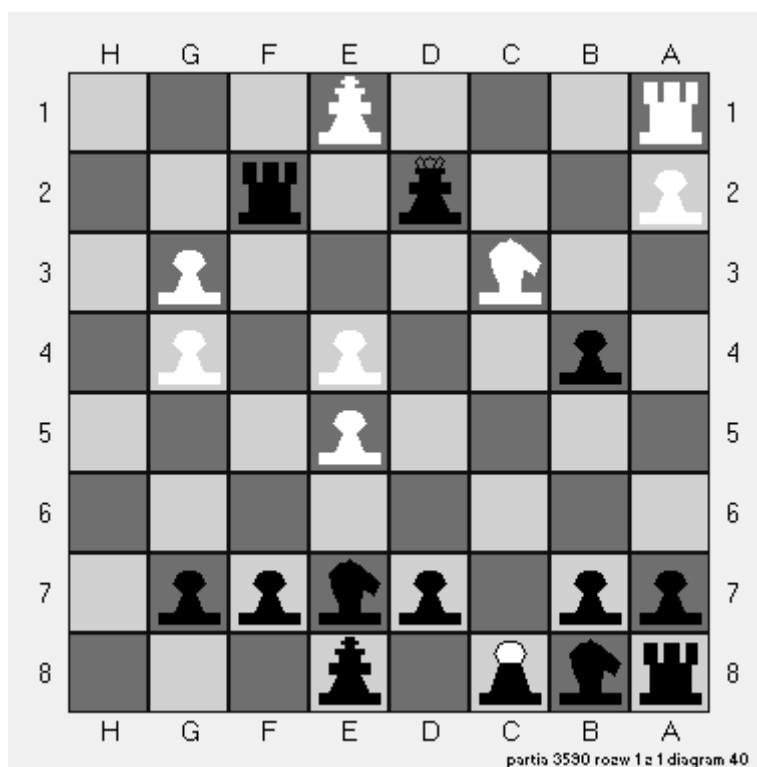


Diagram 4, partia_3590_rozw_1_z_1_diagram_40