

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

12.03.2021

11/2021



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 8 ruchów prowadzących do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	18
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	25
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	30
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	33
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	48
Zadanie 9. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	53
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	60
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	63
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 13. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	70
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	79
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	91
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	113
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 23. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	126
Zadanie 24. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	134
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	140
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	147
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	169
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	183
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	197
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 42. Znajdź 16 ruchów prowadzących do sukcesu	217
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	237
Zadanie 44. Znajdź 11 ruchów prowadzących do sukcesu	240
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	254
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	260
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	264

Zadanie 48. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	267
Zadanie 49. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	273
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	279

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, 18, 25, 30, 33

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 36, 42, 48, 53, 60

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 63, 67, 70, 79, 86

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 91, 94, 99, 106, 109

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 113, 120, 126, 134, 140

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 147, 154, 161, 165, 169

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 174, 177, 180, 183, 189

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 192, 197, 203, 207, 211

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 214, 217, 237, 240, 254

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 260, 264, 267, 273, 279

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 8 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 4808, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,h3-h4,Ke8-Kd7, długość partii 56 ruchów.

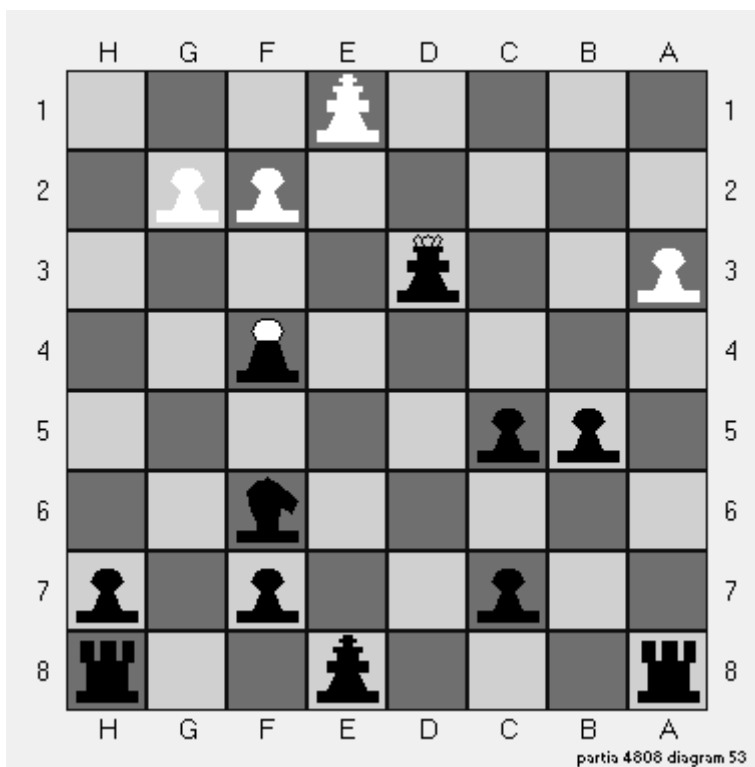


Diagram 1, partia_4808_diagram_53

Oczekiwany 54 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 56 różnych ruchów.

Zaproponuj osiem ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 56 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 55 ruchu.

- | | |
|----------|----------|
| 1) _____ | 5) _____ |
| 2) _____ | 6) _____ |
| 3) _____ | 7) _____ |
| 4) _____ | 8) _____ |

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:54

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H5	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
2	2	H7->H6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	3	H8->G8	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
4	4	H8->F8	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
5	5	F4->H2	możliwy mat	(55:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na H2
6	10	F4->E5	możliwy mat	(55:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na E5
7	12	F4->D6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na D6
8	14	F6->H5	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na H5
9	15	F6->G4	możliwy mat	(55:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G4
10	16	F6->G8	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G8
11	17	F6->E4	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na E4
12	18	F6->D5	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D5
13	19	F6->D7	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D7
14	20	E8->F8	możliwy mat	(!) (55:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->F8 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
15	21	E8->E7	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
16	22	E8->D7	możliwy mat	(!) (55:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->D7 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
17	23	E8->D8	możliwy mat	(!) (55:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->D8	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8

						wygrywasz	D8
18	28	D3->F3	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	31	D3->E3	możliwy mat	(55:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
20	32	D3->E4	możliwy mat	(55:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E4
21	34	D3->D2	możliwy mat	(!) (55:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D3->D2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D2
22	35	D3->D4	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D4
23	36	D3->D5	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D5
24	37	D3->D6	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D6
25	38	D3->D7	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D7
26	39	D3->D8	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D8
27	40	D3->C2	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na C2
28	41	D3->C3	możliwy mat	(55:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na C3
29	44	D3->B3	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na B3
30	46	C5->C4	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4
31	47	C7->C6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
32	48	B5->B4	możliwy mat	(55:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	49	A8->D8	możliwy mat	(!) (55:0,4/4) w 2 ruchu	(!) pewny mat	wykonując ruch:	niebijący ruch czarną

				[0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)	w 2 ruchu	A8->D8 wygrywasz	Wieżą z pozycji A8 na D8
34	50	A8->C8	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
35	51	A8->B8	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8
36	52	A8->A3	możliwy mat	(!) (55:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A3 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3 zбиты biały pionek
37	53	A8->A4	możliwy mat	(!) (55:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A4 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4
38	54	A8->A5	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5
39	55	A8->A6	możliwy mat	(!) (55:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A6 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
40	56	A8->A7	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 56 ruchów, osiem ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E8->F8, 55:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) E8->D7, 55:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) A8->A3, 55:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) E8->D8, 55:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 5) A8->A6, 55:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 6) A8->A4, 55:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 7) A8->D8, 55:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 8) D3->D2, 55:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4808.1, dla ruchu E8->F8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[54] Ke8-Kf8 (1) ruch czarnym królem

[55] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[56] Wa8-We8 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

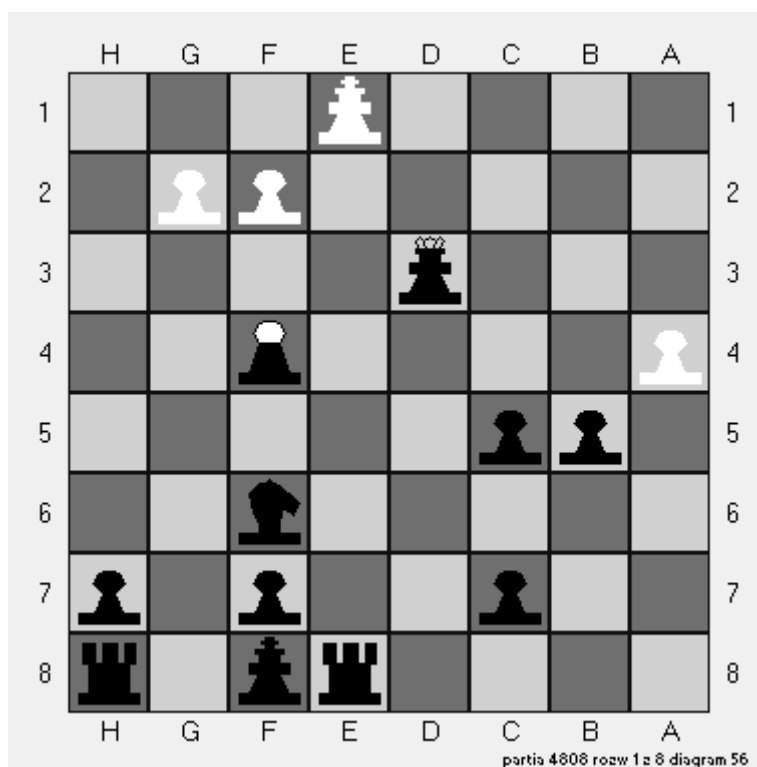


Diagram 2, partia_4808_rozw_1_z_8_diagram_56

Finał 4808.2, dla ruchu E8->D7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[54] Ke8-Kd7 (1) ruch czarnym królem

[55] f2- f3 (1) ruch białym pionkiem

[56] Gf4-Gg3 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

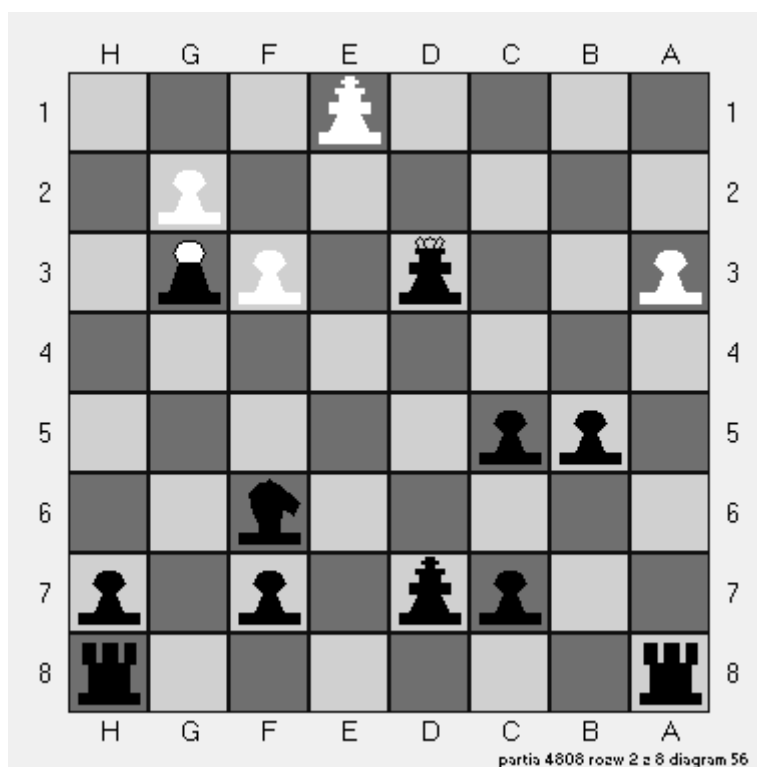


Diagram 3, partia_4808_rozw_2_z_8_diagram_56

Finał 4808.3, dla ruchu A8->A3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 52)

[54] Wa8:Wa3 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka

[55] g2- g4 (1) ruch białym pionkiem

[56] Wa3-Wa1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

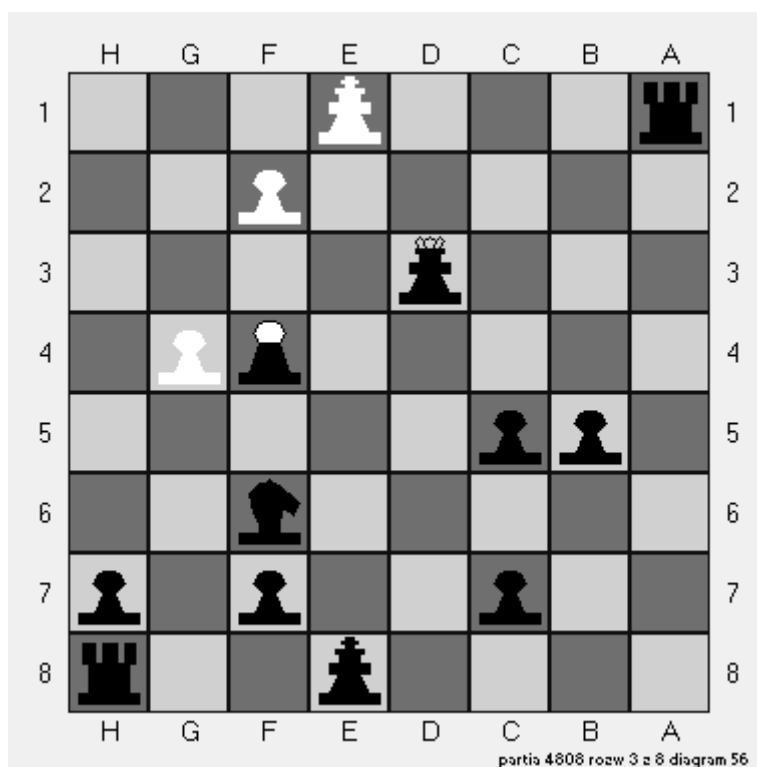


Diagram 4, partia_4808_rozw_3_z_8_diagram_56

Finał 4808.4, dla ruchu E8->D8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 23)

[54] Ke8-Kd8 (1) ruch czarnym królem

[55] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[56] Wh8-We8 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

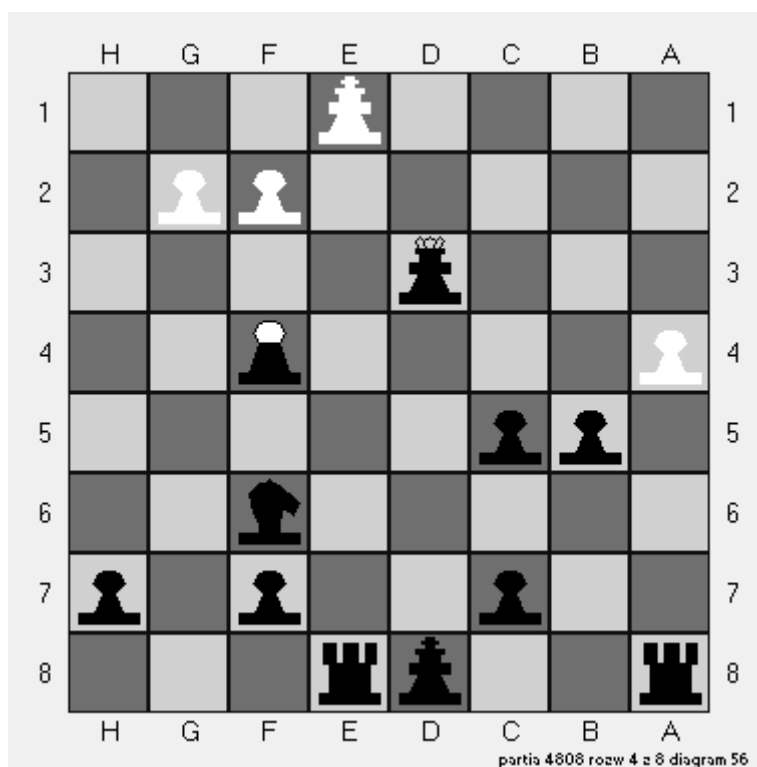


Diagram 5, partia_4808_rozw_4_z_8_diagram_56

Finał 4808.5, dla ruchu A8->A6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 55)

[54] Wa8-Wa6 (1) ruch czarną wieżą

[55] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[56] Wa6-We6 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

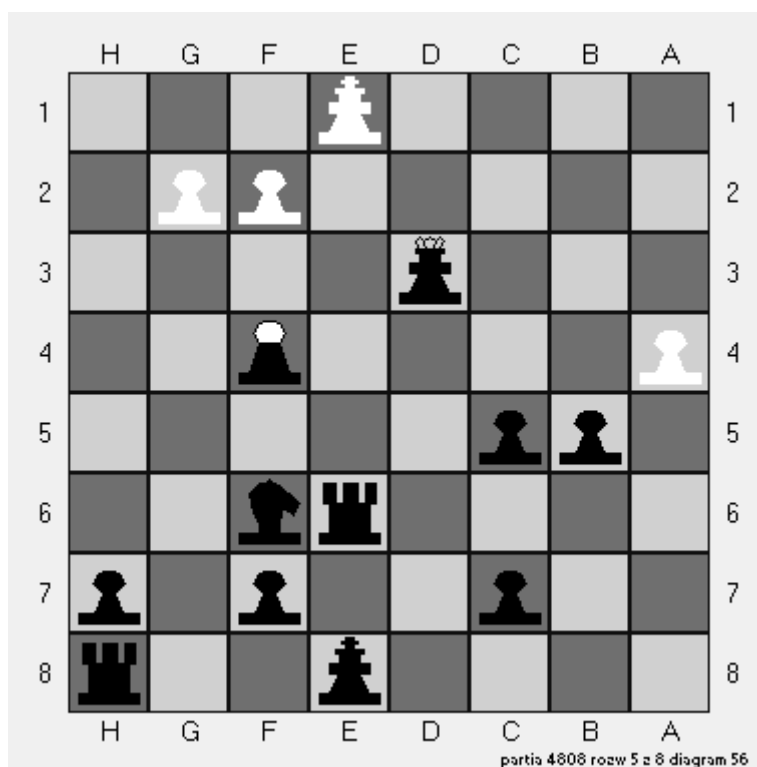


Diagram 6, partia_4808_rozw_5_z_8_diagram_56

Finał 4808.6, dla ruchu A8->A4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 53)

[54] Wa8-Wa4 (1) ruch czarną wieżą

[55] g2- g4 (1) ruch białym pionkiem

[56] Wa4-We4 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

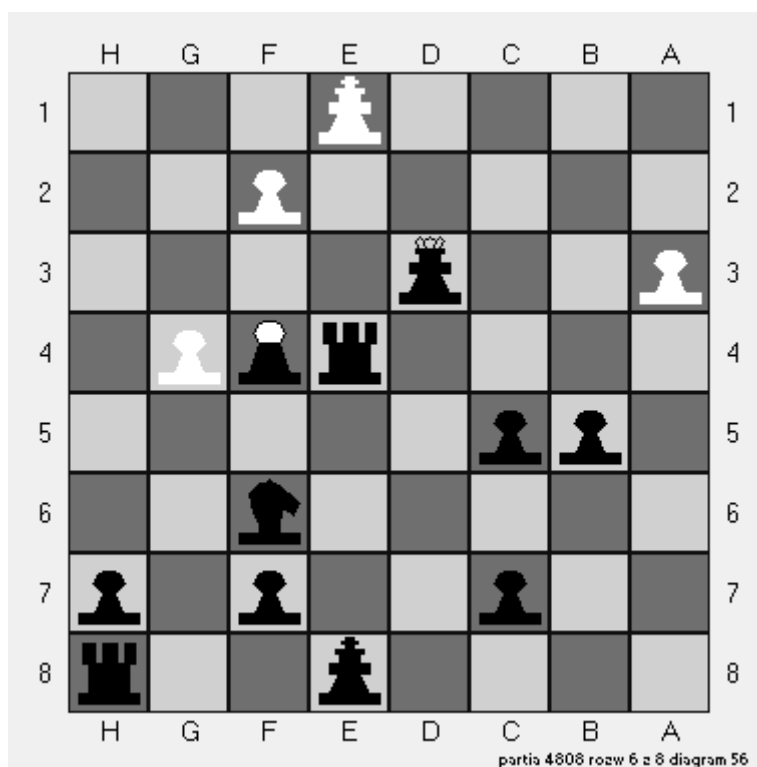


Diagram 7, partia_4808_rozw_6_z_8_diagram_56

Finał 4808.7, dla ruchu A8->D8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 49)

[54] Wa8-Wd8 (1) ruch czarną wieżą

[55] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[56] Hd3-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

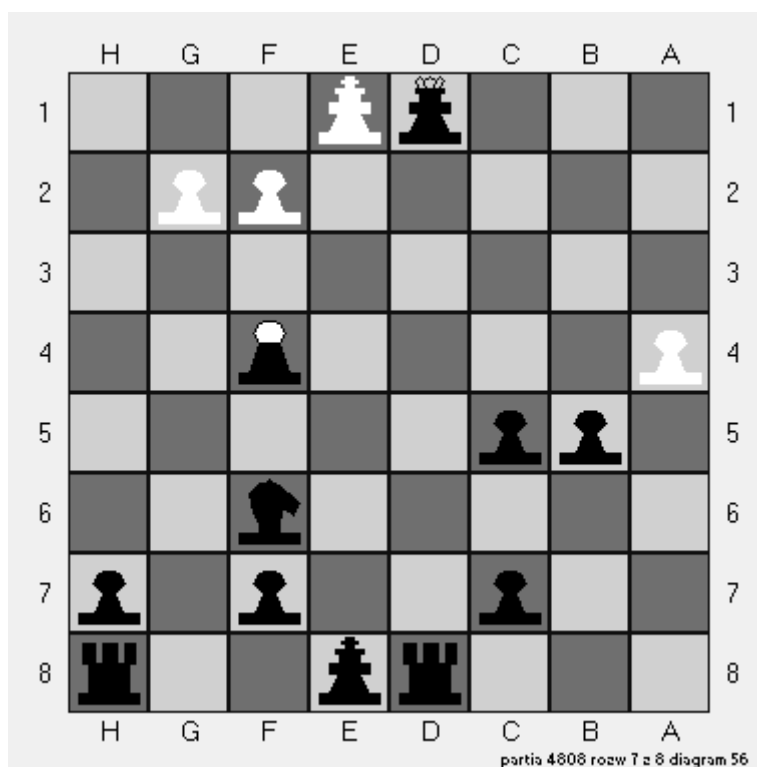


Diagram 8, partia_4808_rozw_7_z_8_diagram_56

Finał 4808.8, dla ruchu D3->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 34)

[54] Hd3-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[55] Ke1-Kf1 (1) ruch białym królem

[56] Hd2-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

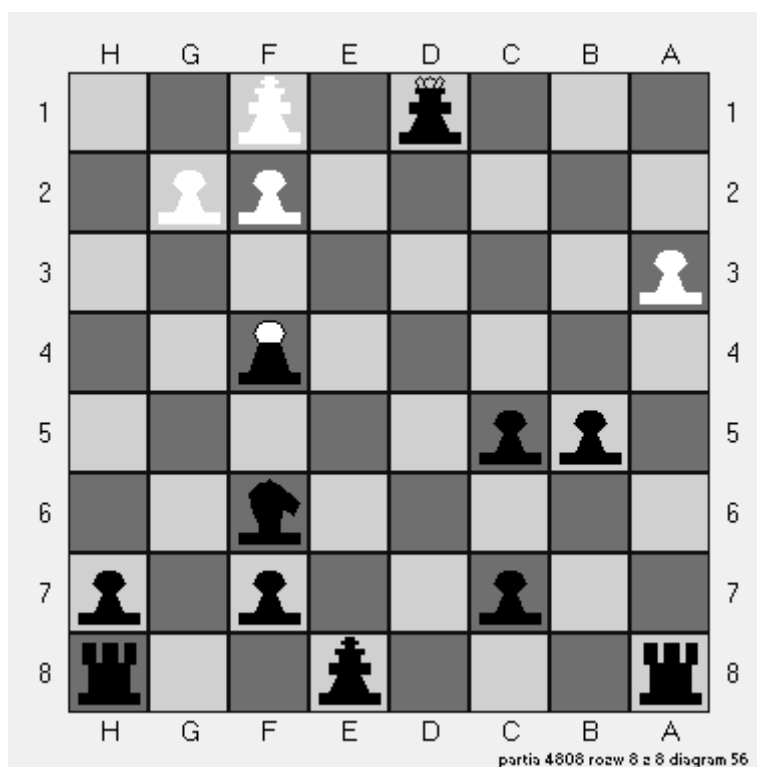


Diagram 9, partia_4808_rozw_8_z_8_diagram_56

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 4809, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,h3-h4,d6-d5, długość partii 42 ruchy.

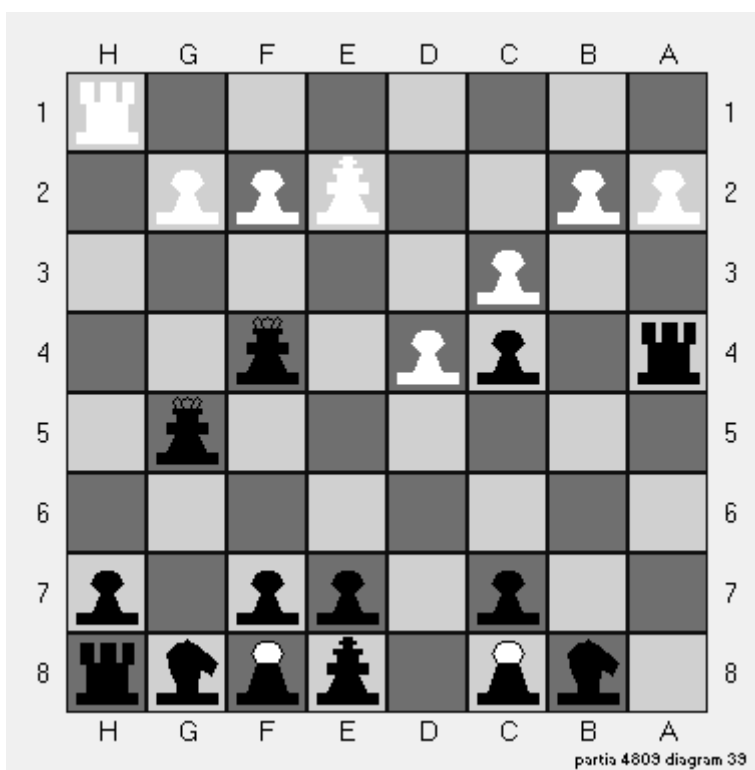


Diagram 10, partia_4809_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 61 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:40

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H5	możliwy mat	(41:0,1/21) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(41:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	G5->H4	możliwy mat	(41:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	4	G5->H5	możliwy mat	(41:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	5	G5->H6	możliwy mat	(41:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	6	G5->G2	możliwy mat	(41:0,2/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:19,19/19)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G2 zbitą białą pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	G5->G3	możliwy mat	(41:0,3/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (42:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
8	8	G5->G4	możliwy mat	(41:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G4
9	9	G5->G6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	11	G5->F5	możliwy mat	(41:0,3/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	12	G5->F6	możliwy mat	(41:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	13	G5->E5	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:3,3/3)			Hetmanem z pozycji G5 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	18	G8->H6	możliwy mat	(41:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
14	19	G8->F6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	21	F4->H4	możliwy mat	(41:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
16	22	F4->G3	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
17	23	F4->G4	możliwy mat	(41:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na G4
18	24	F4->F2	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	25	F4->F3	możliwy mat	(41:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (42:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
20	26	F4->F5	możliwy mat	(41:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	28	F4->E3	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	29	F4->E4	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na E4
23	30	F4->E5	możliwy mat	(41:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
24	31	F4->D2	możliwy mat	(!) (41:0,2/2) w 2 ruchu	(!) pewny mat	wykonując ruch:	niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)	w 2 ruchu	F4->D2 wygrywasz	Hetmanem z pozycji F4 na D2
25	32	F4->D4	możliwy mat	(41:0,3/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (42:24,24/24)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na D4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
26	34	F4->C1	możliwy mat	(41:0,3/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (42:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
27	35	F7->F5	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	36	F7->F6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	37	F8->H6	możliwy mat	(41:0,1/22) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
30	38	F8->G7	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	39	E7->E5	możliwy mat	(41:0,1/24) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	40	E7->E6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	41	E8->D7	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	42	E8->D8	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	43	C7->C5	możliwy mat	(41:0,1/24) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	44	C7->C6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
37	45	C8->H3	możliwy mat	(41:0,1/20) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (42:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
38	46	C8->G4	możliwy mat	(41:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4
39	47	C8->F5	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
40	48	C8->E6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
41	49	C8->D7	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
42	50	C8->B7	możliwy mat	(41:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
43	51	C8->A6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
44	52	B8->D7	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
45	53	B8->C6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
46	54	B8->A6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
47	55	A4->B4	możliwy mat	(41:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
48	56	A4->A2	możliwy mat	(41:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:20,20/20)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
49	57	A4->A3	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
50	58	A4->A5	możliwy mat	(41:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
51	59	A4->A6	możliwy mat	(41:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
52	60	A4->A7	możliwy mat	(41:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
53	61	A4->A8	możliwy mat	(41:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 61 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F4->D2, 41:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 4809.1, dla ruchu F4->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 31)

[40] Hf4-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[41] Ke2-Kf1 (1) ruch białym królem

[42] Hd2-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

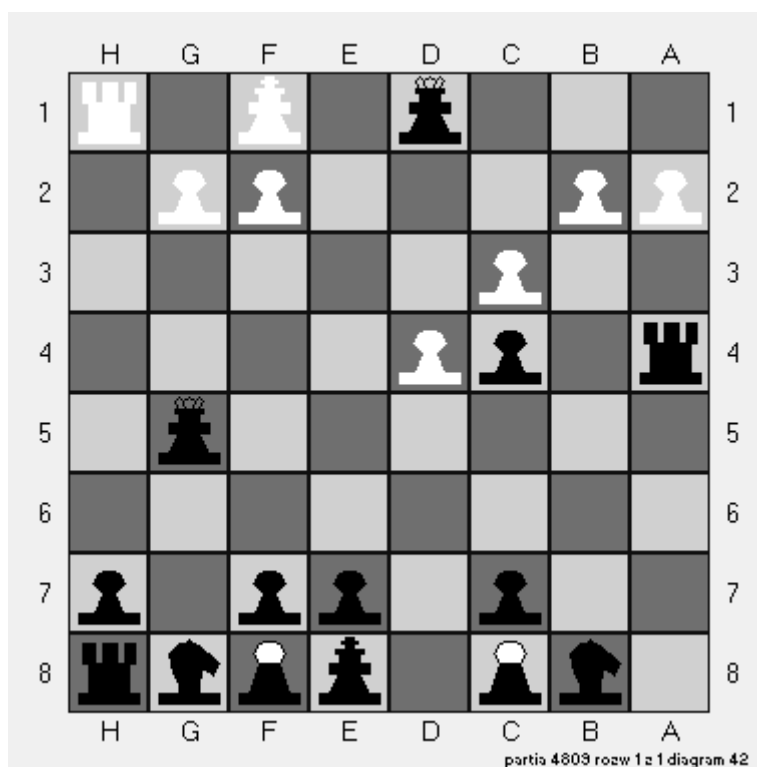


Diagram 11, partia_4809_rozw_1_z_1_diagram_42