

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

16.04.2021

16/2021



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	22
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	37
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	68
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 18. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	86
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	112
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	116
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	122
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	139
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	142
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 33. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	153
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 35. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	164
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	177
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	193
Zadanie 42. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	198
Zadanie 43. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	210
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 45. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	221
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	229
Zadanie 47. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	232

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	246
Zadanie 49. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	249
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	257

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 zamatowania 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, 22, 29, 32

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 37, 41, 44, 49, 52

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 55, 59, 63, 68, 73

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 78, 81, 86, 95, 101

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 104, 109, 112, 116, 122

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 128, 131, 134, 139, 142

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 146, 149, 153, 161, 164

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 171, 174, 177, 184, 189

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 193, 198, 210, 216, 221

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 229, 232, 246, 249, 257

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 5055, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,d2-d4,Gc8:Gh3, długość partii 54 ruchy.

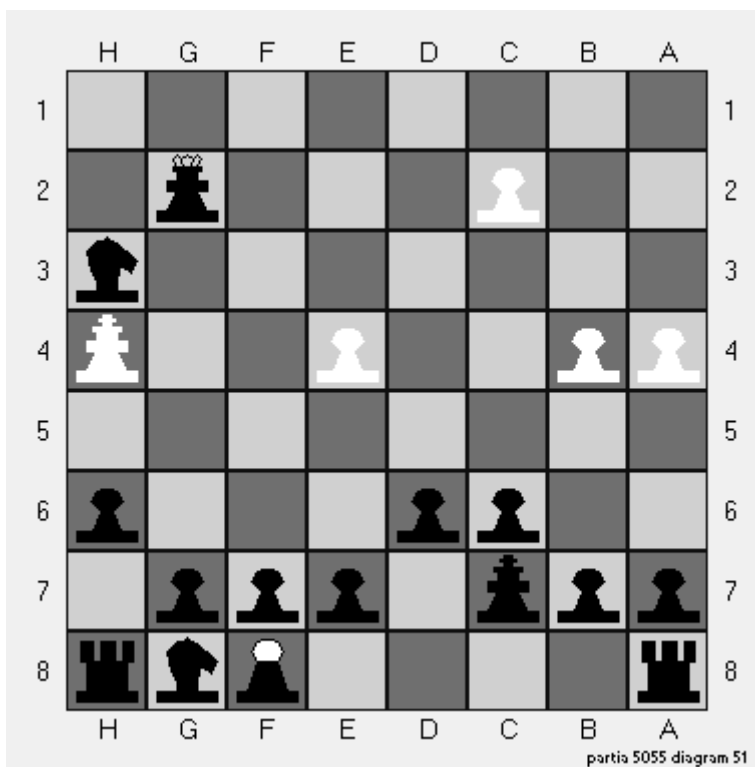


Diagram 1, partia_5055_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj osiem ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 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:52

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H3->G1	możliwy mat	(!) (53:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H3->G1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H3 na G1
2	2	H3->G5	możliwy mat	(!) (53:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H3->G5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H3 na G5
3	3	H3->F2	możliwy mat	(!) (53:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H3->F2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H3 na F2
4	4	H3->F4	możliwy mat	(!) (53:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H3->F4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H3 na F4
5	5	H6->H5	możliwy mat	(!) (53:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H6->H5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H6 na H5
6	6	H8->H7	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
7	7	G2->H1	możliwy mat	(53:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na H1
8	8	G2->H2	możliwy mat	(53:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na H2
9	9	G2->G1	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	10	G2->G3	możliwy mat	(53:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	15	G2->F2	możliwy mat	(53:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
12	16	G2->F3	możliwy mat	(!) (53:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G2->F3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na F3
13	18	G2->E4	możliwy mat	(53:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (54:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
14	19	G2->D2	możliwy mat	(53:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

15	21	G7->G5	możliwy mat	(!) (53:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G7->G5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5
16	23	G8->F6	możliwy mat	(!) (53:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->F6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
17	24	F7->F5	możliwy mat	(53:0,6/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	25	F7->F6	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
19	26	E7->E5	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5
20	27	E7->E6	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
21	28	D6->D5	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	29	C6->C5	możliwy mat	(53:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	30	C7->D7	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na D7
24	31	C7->D8	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na D8
25	32	C7->C8	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na C8
26	33	C7->B6	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na B6
27	34	C7->B8	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na B8
28	35	B7->B5	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	36	B7->B6	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
30	37	A7->A5	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

31	38	A7->A6	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6
32	39	A8->E8	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8
33	40	A8->D8	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8
34	41	A8->C8	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
35	42	A8->B8	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

Spośród 42 ruchów, osiem ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) G2->F3, 53:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) H3->F4, 53:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) H6->H5, 53:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 4) G8->F6, 53:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 5) G7->G5, 53:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 6) H3->G5, 53:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 7) H3->G1, 53:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 8) H3->F2, 53:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5055.1, dla ruchu G2->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[52] Hg2-Hf3 (1) ruch czarnym hetmanem

[53] e4- e5 (1) ruch białym pionkiem

[54] g7- g5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

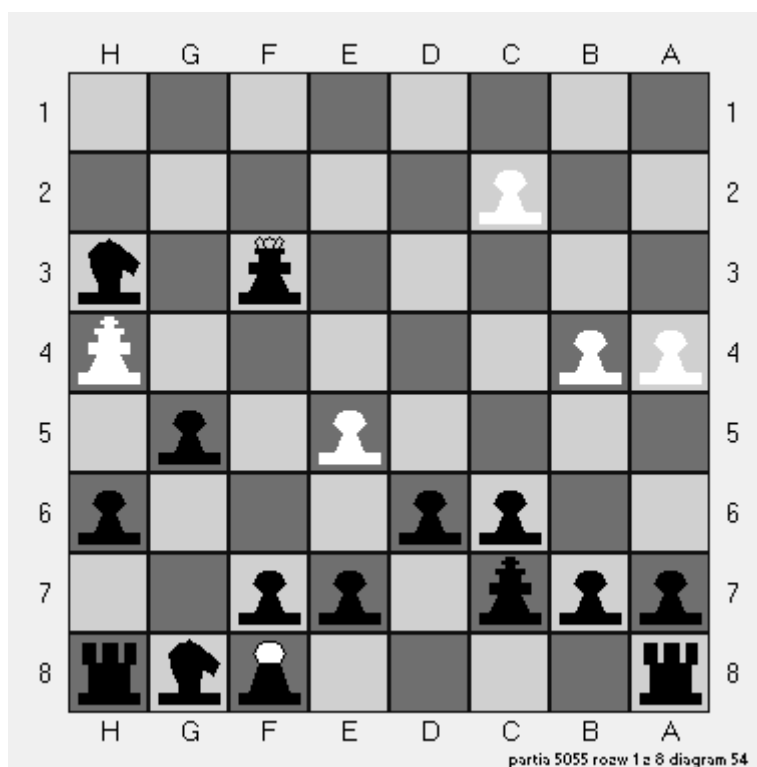


Diagram 2, partia_5055_rozw_1_z_8_diagram_54

Finał 5055.2, dla ruchu H3->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[52] Sh3-Sf4 (1) ruch czarnym koniem

[53] c2- c3 (1) ruch białym pionkiem

[54] g7- g5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

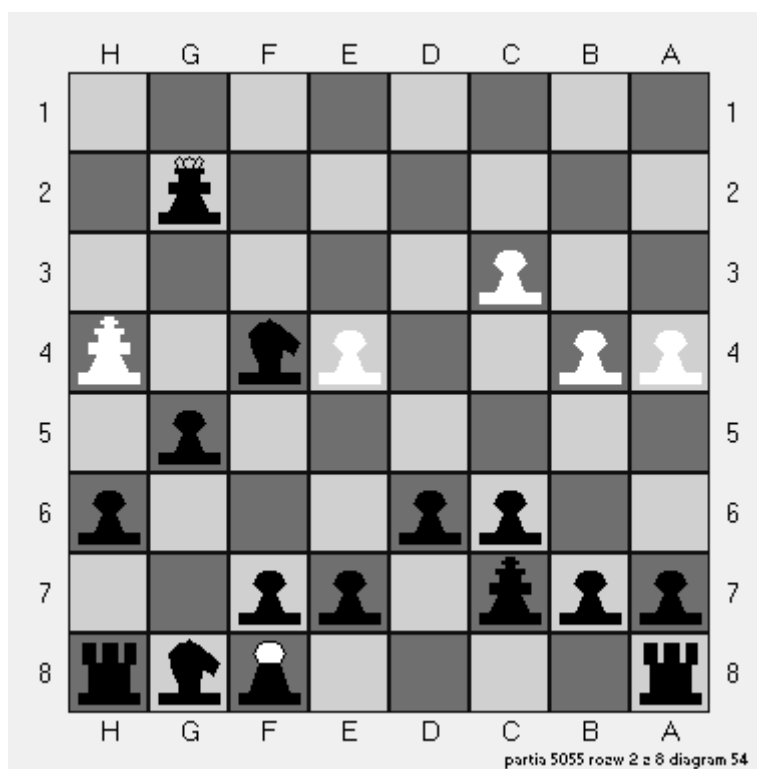


Diagram 3, partia_5055_rozw_2_z_8_diagram_54

Finał 5055.3, dla ruchu H6->H5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[52] h6- h5 (1) ruch czarnym pionkiem

[53] e4- e5 (1) ruch białym pionkiem

[54] g7- g5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

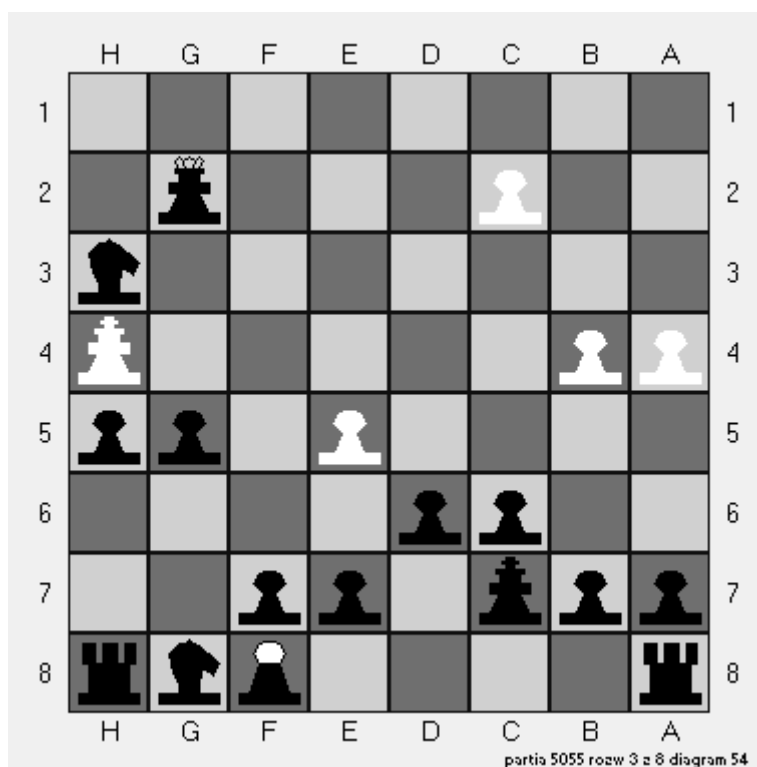
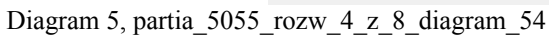


Diagram 4, partia_5055_rozw_3_z_8_diagram_54

[52] Sg8-Sf6 (1) ruch czarnym koniem
[53] c2- c3 (1) ruch białym pionkiem
[54] g7- g5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/



Finał 5055.5, dla ruchu G7->G5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[52] g7- g5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[53] Kh4-Kh5 (1) ruch białym królem

[54] Hg2-Hf3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

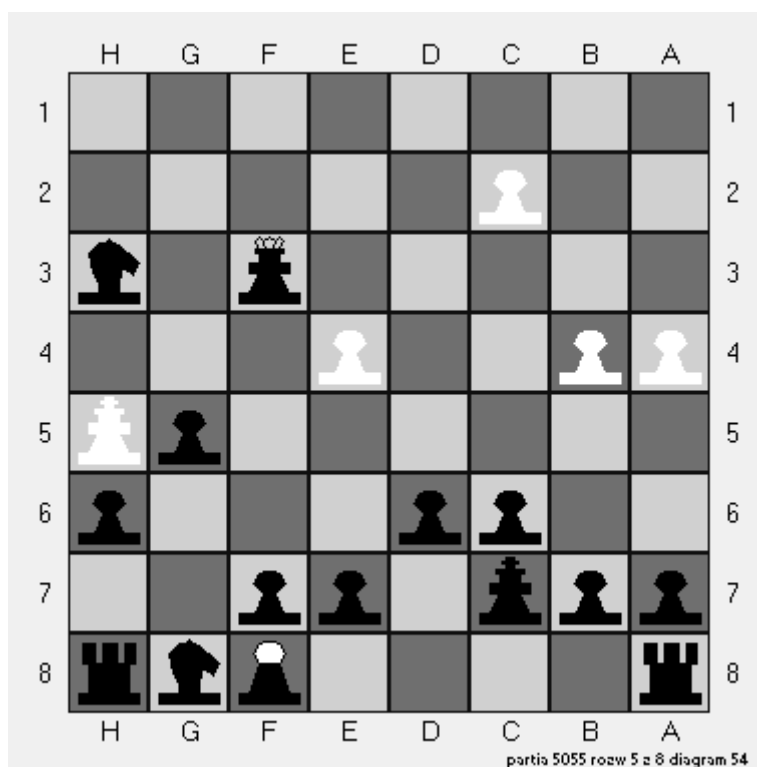


Diagram 6, partia_5055_rozw_5_z_8_diagram_54

Finał 5055.6, dla ruchu H3->G5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[52] Sh3-Sg5 (1) ruch czarnym koniem

[53] Kh4-Kh5 (1) ruch białym królem

[54] Hg2-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

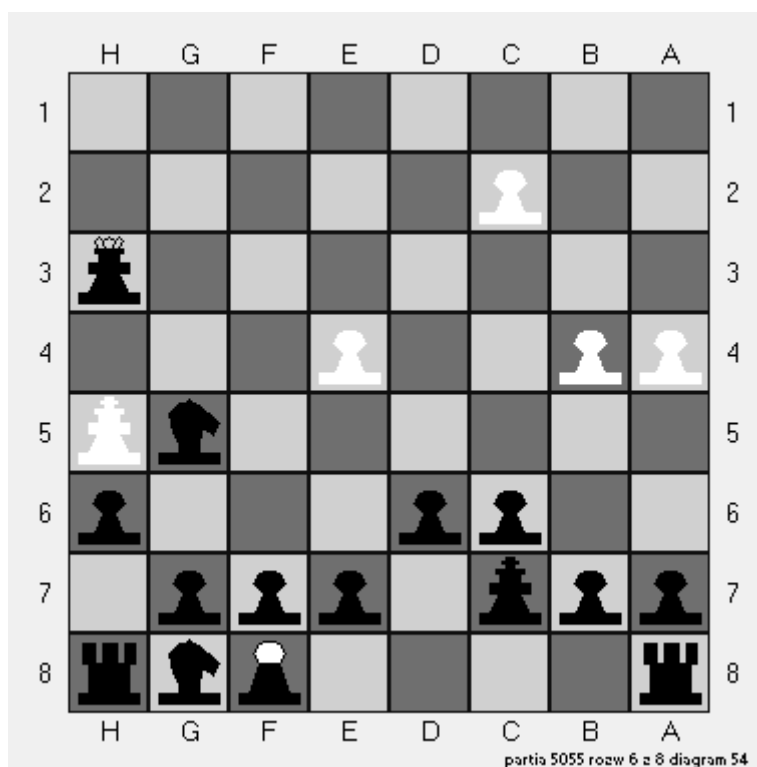


Diagram 7, partia_5055_rozw_6_z_8_diagram_54

Finał 5055.7, dla ruchu H3->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[52] Sh3-Sg1 (1) ruch czarnym koniem

[53] e4- e5 (1) ruch białym pionkiem

[54] Hg2-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

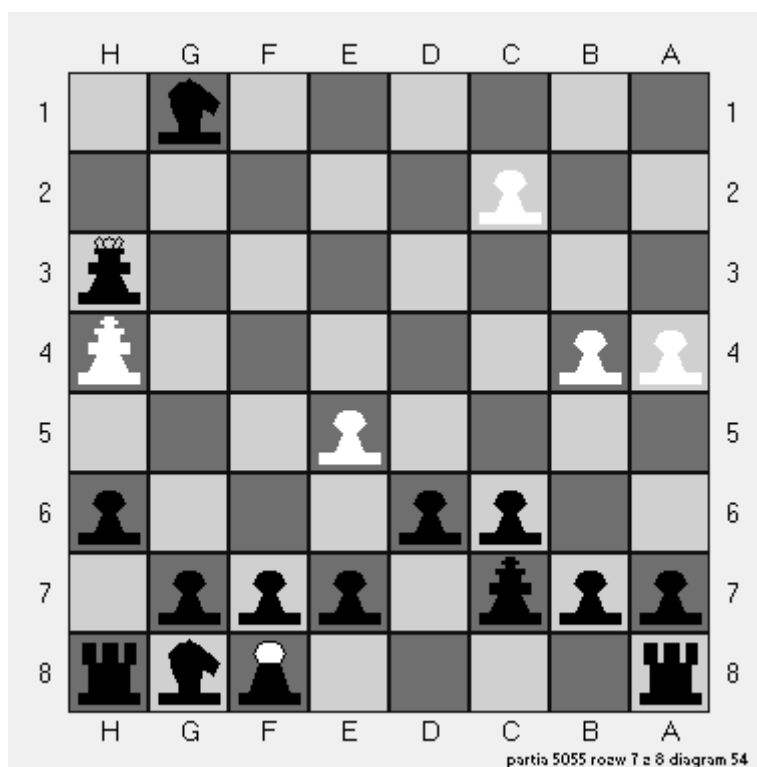


Diagram 8, partia_5055_rozw_7_z_8_diagram_54

Finał 5055.8, dla ruchu H3->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[52] Sh3-Sf2 (1) ruch czarnym koniem

[53] Kh4-Kh5 (1) ruch białym królem

[54] Hg2-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

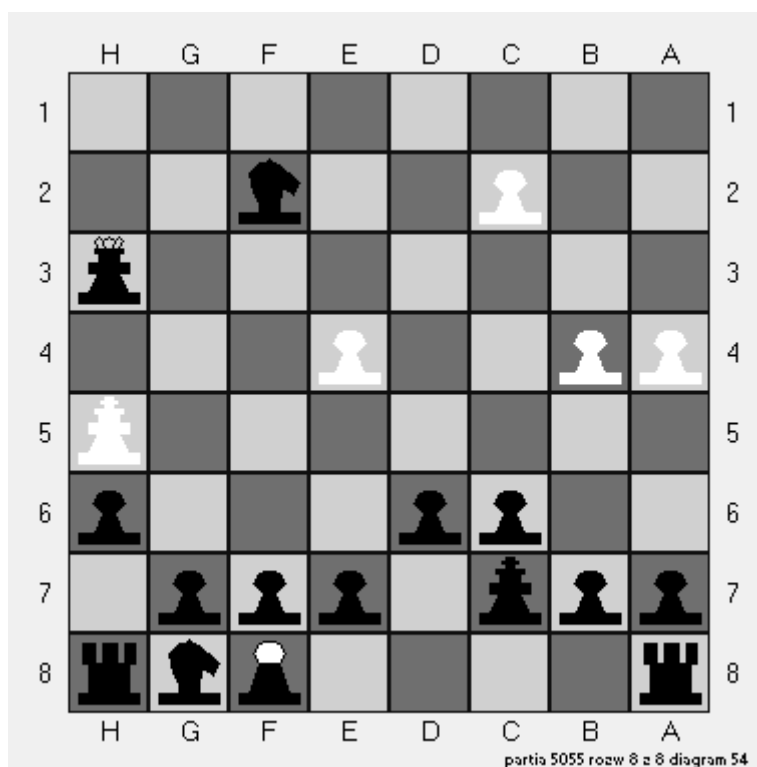


Diagram 9, partia_5055_rozw_8_z_8_diagram_54

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 5056, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,d2-d4,Gc8-Gg4, długość partii 44 ruchy.

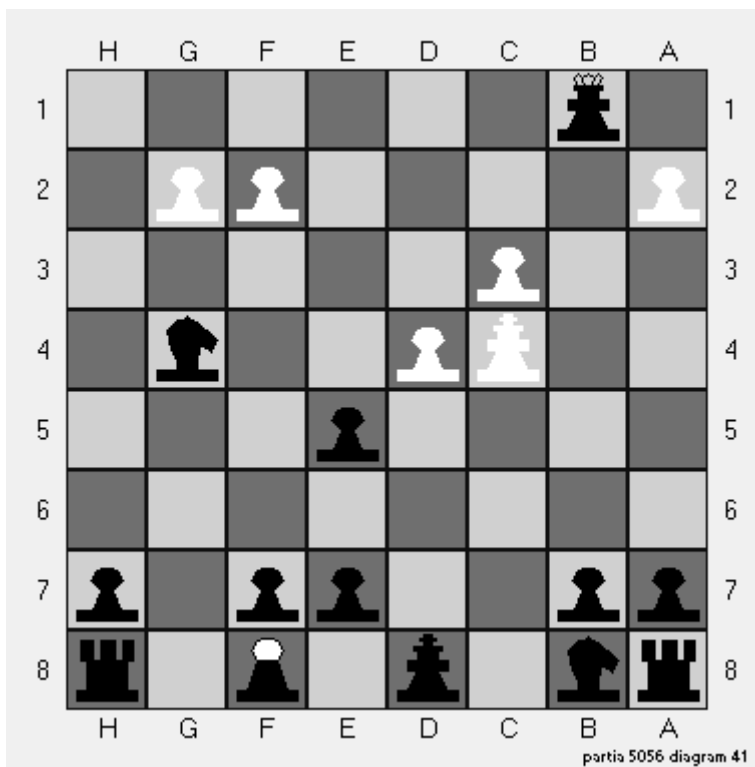


Diagram 10, partia_5056_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1)_____

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	6	G4->F2	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na F2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	8	G4->E3	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	15	E7->E6	możliwy mat	(43:0,5/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	22	B1->G6	możliwy mat	(43:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	23	B1->F1	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na F1
6	28	B1->D3	możliwy mat	(43:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	32	B1->B3	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
8	35	B1->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 Hetmanem z pozycji B1 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	38	B7->B5	możliwy mat	(!) (43:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B7->B5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5
10	39	B7->B6	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

11	40	B8->D7	możliwy mat	(43:0,3/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	42	B8->A6	możliwy mat	(43:0,3/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	44	A7->A6	możliwy mat	(43:0,6/9) 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

Spośród 44 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B7->B5, 43:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 5056.1, dla ruchu B7->B5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 38)

[42] b7- b5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[43] Kc4-Kd5 (1) ruch białym królem

[44] e7- e6 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

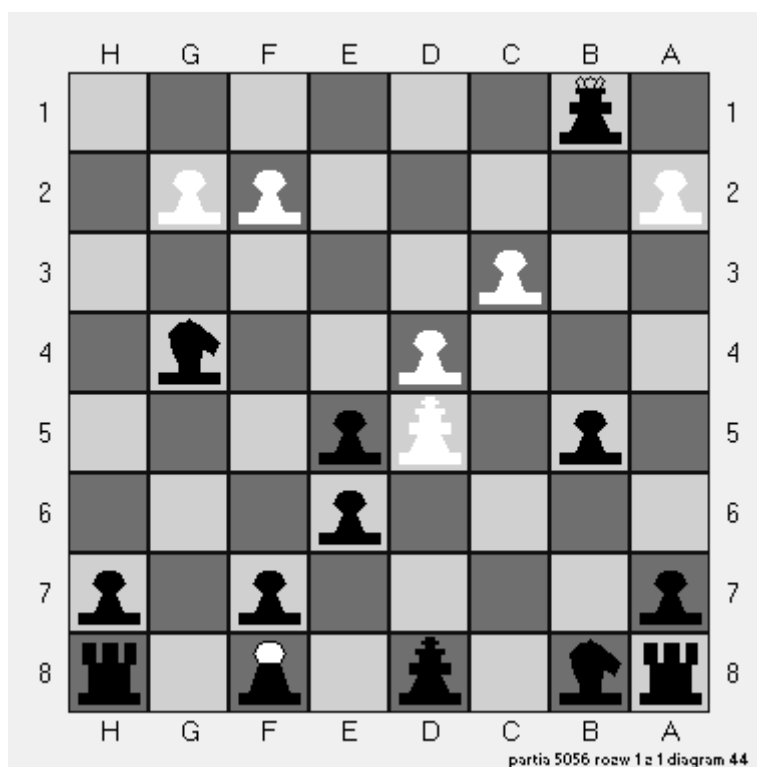


Diagram 11, partia_5056_rozw_1_z_1_diagram_44