

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

13.08.2021

33/2021



## 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 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 6   |
| Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu                                    | 11  |
| Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 16  |
| Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 19  |
| Zadanie 5. Znajdź 13 ruchów prowadzących do sukcesu                                | 22  |
| Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                                    | 39  |
| Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 47  |
| Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                                    | 54  |
| Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 58  |
| Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 64  |
| Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 69  |
| Zadanie 12. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu                                   | 76  |
| Zadanie 13. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu                                   | 82  |
| Zadanie 14. Znajdź 27 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu | 90  |
| Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 121 |
| Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 124 |
| Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 127 |
| Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                                   | 130 |
| Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 136 |
| Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 139 |
| Zadanie 21. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu                                | 143 |
| Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 150 |
| Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 154 |
| Zadanie 24. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu                                   | 159 |
| Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 166 |
| Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 170 |
| Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 176 |
| Zadanie 28. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu                                   | 181 |
| Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 187 |
| Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 192 |
| Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 198 |
| Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 202 |
| Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 205 |
| Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 210 |
| Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 216 |
| Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 221 |
| Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 226 |
| Zadanie 38. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu                                   | 231 |
| Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 237 |
| Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 240 |
| Zadanie 41. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu                                   | 245 |
| Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                                   | 252 |
| Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                                   | 258 |
| Zadanie 44. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu                                   | 264 |
| Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 270 |
| Zadanie 46. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu                                   | 275 |
| Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                    | 281 |

|                                                          |     |
|----------------------------------------------------------|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 287 |
| Zadanie 49. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu..... | 292 |
| Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....    | 301 |

## 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, 11, 16, 19, 22

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 39, 47, 54, 58, 64

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 69, 76, 82, 90, 121

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 124, 127, 130, 136, 139

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 143, 150, 154, 159, 166

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 170, 176, 181, 187, 192

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 198, 202, 205, 210, 216

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 221, 226, 231, 237, 240

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 245, 252, 258, 264, 270

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 275, 281, 287, 292, 301

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

## 2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?

Osoby zainteresowane programem Turniej poziom 2na2 lub programem Kalkulator Szachowy 2na2 mogą pobrać program ze strony [www.gryiszechy.prv.pl](http://www.gryiszechy.prv.pl)

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

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

Kod aktywacji do programów:

| L.p. | Nazwa rubryki   | Treść wpisu                                                      |
|------|-----------------|------------------------------------------------------------------|
| 1    | Imię            | Najlepsze programy do gry w szachy i warcaby                     |
|      | Nazwisko        | <a href="http://www.gryiszechy.prv.pl">www.gryiszechy.prv.pl</a> |
|      | Kod aktywacyjny | 68603071                                                         |

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

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

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

Autor projektu Artur Bieliński

### 3. Zadania i zagadki do rozwiązania.

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

Partia 5917, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c6,d2-d4,Sg8-Sf6, długość partii 28 ruchów.

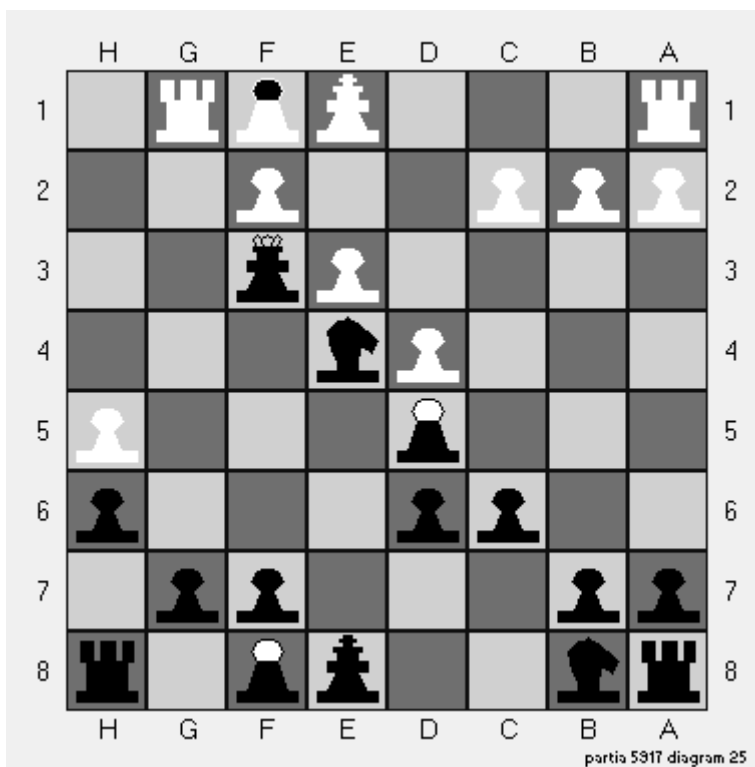


Diagram 1, partia\_5917\_diagram\_25

Oczekiwany 26 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 różnych ruchów.

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

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

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:26

Rozwiązania z sukcesem.

| L.p. | Indeks ruchu | Oczekiwany Ruch | Klasyfikacja ruchu | Inteligentna statystyka                                             | Opis statystyki         | Ocena ruchu                    | Szczegółowy opis ruchu                                                                                                       |
|------|--------------|-----------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1    | 1            | H8->H7          | możliwy mat        | (27:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:23,23/23) |                         |                                | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                          |
| 2    | 2            | H8->G8          | możliwy mat        | (27:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:23,23/23) |                         |                                | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                          |
| 3    | 3            | G7->G5          | możliwy mat        | (27:0,1/22) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (28:22,22/22) |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                      |
| 4    | 4            | G7->G6          | możliwy mat        | (27:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (28:23,23/23) |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                      |
|      |              |                 |                    |                                                                     |                         |                                |                                                                                                                              |
| 5    | 8            | F3->G2          | możliwy mat        | (27:0,3/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (28:22,22/22) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana                     |
| 6    | 9            | F3->G3          | możliwy mat        | (27:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (28:23,23/23) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana                     |
|      |              |                 |                    |                                                                     |                         |                                |                                                                                                                              |
| 7    | 11           | F3->F2          | możliwy mat        | (!) (27:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:1,1/1)                | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: F3->F2 wygrasz | bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F2 zбиты biały pionek                                                           |
| 8    | 12           | F3->F4          | możliwy mat        | (27:0,1/28) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (28:28,28/28) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka |
| 9    | 13           | F3->F5          | możliwy mat        | (27:0,1/28) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:28,28/28) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                      |
| 10   | 14           | F3->F6          | możliwy mat        | (27:0,1/28) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:28,28/28) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                      |
|      |              |                 |                    |                                                                     |                         |                                |                                                                                                                              |
| 11   | 16           | F3->E3          | możliwy mat        | (27:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:3,3/3)     |                         |                                | bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na E3 zбиты biały pionek, w następnym                                              |

|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                         |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             |                                                                           |  |  | ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana                                                                                             |
|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                         |
| 12 | 18 | F7->F5 | możliwy mat | (27:0,1/23) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (28:23,23/23) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji F7<br>na F5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                     |
| 13 | 19 | F7->F6 | możliwy mat | (27:0,1/23) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (28:23,23/23) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji F7<br>na F6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                     |
| 14 | 20 | F8->E7 | możliwy mat | (27:0,1/23) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (28:23,23/23) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji F8 na<br>E7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                       |
| 15 | 21 | E4->G3 | możliwy mat | (27:0,3/22) w 2 ruchu<br>[0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>,<br>(!) (28:22,22/22) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji E4 na<br>G3, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia                        |
|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                         |
| 16 | 26 | E4->C3 | możliwy mat | (27:0,4/24) w 2 ruchu<br>[1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>,<br>(!) (28:24,24/24) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji E4 na<br>C3, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia lub<br>czarnego pionka |
|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                         |
| 17 | 28 | E8->E7 | możliwy mat | (27:0,1/23) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (28:23,23/23) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>E7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                       |
| 18 | 29 | E8->D7 | możliwy mat | (27:0,1/23) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (28:23,23/23) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>D7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                       |
| 19 | 30 | E8->D8 | możliwy mat | (27:0,1/23) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (28:23,23/23) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>D8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                       |
| 20 | 31 | D5->E6 | możliwy mat | (27:0,1/24) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (28:24,24/24) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji D5<br>na E6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                       |
| 21 | 32 | D5->C4 | możliwy mat | (27:0,4/21) w 2 ruchu<br>[1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>,<br>(!) (28:21,21/21) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji D5<br>na C4, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka |
| 22 | 33 | D5->B3 | możliwy mat | (27:0,3/24) w 2 ruchu<br>[1,2,0,0,0](?) <1,2,0,0,0>,<br>(!) (28:24,24/24) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji D5<br>na B3, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca lub                    |

|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                                            |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             |                                                                           |  |  | czarnego pionka                                                                                                                                            |
| 23 | 34 | D5->A2 | możliwy mat | (27:0,1/23) w 2 ruchu<br>[1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>,<br>(!) (28:23,23/23) |  |  | bijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji D5<br>na A2 zбиты biały<br>pionek, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka |
| 24 | 35 | C6->C5 | możliwy mat | (27:0,1/24) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (28:24,24/24) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji C6<br>na C5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                                        |
| 25 | 36 | B7->B5 | możliwy mat | (27:0,1/22) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (28:22,22/22) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji B7<br>na B5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                                        |
| 26 | 37 | B7->B6 | możliwy mat | (27:0,1/23) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (28:23,23/23) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji B7<br>na B6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                                        |
| 27 | 38 | B8->D7 | możliwy mat | (27:0,1/23) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (28:23,23/23) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>D7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego pionka                                          |
| 28 | 39 | B8->A6 | możliwy mat | (27:0,1/23) w 2 ruchu<br>[1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>,<br>(!) (28:23,23/23) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>A6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Konia lub<br>czarnego pionka                    |
| 29 | 40 | A7->A5 | możliwy mat | (27:0,1/23) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (28:23,23/23) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji A7<br>na A5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                                        |
| 30 | 41 | A7->A6 | możliwy mat | (27:0,1/23) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (28:23,23/23) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji A7<br>na A6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                                        |

Spośród 41 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F3->F2, 27:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5917.1, dla ruchu F3->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[26] Hf3:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[27] Ke1-Kd1 (1) ruch białym królem

[28] Hf2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

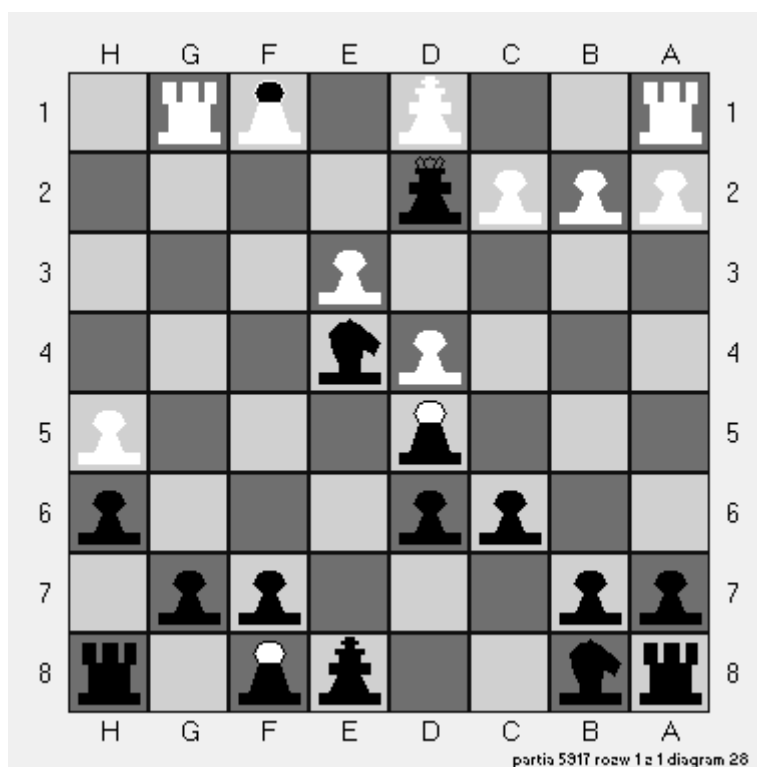


Diagram 2, partia\_5917\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_28

## Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 5918, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c6,d2-d4,f7-f5, długość partii 52 ruchy.

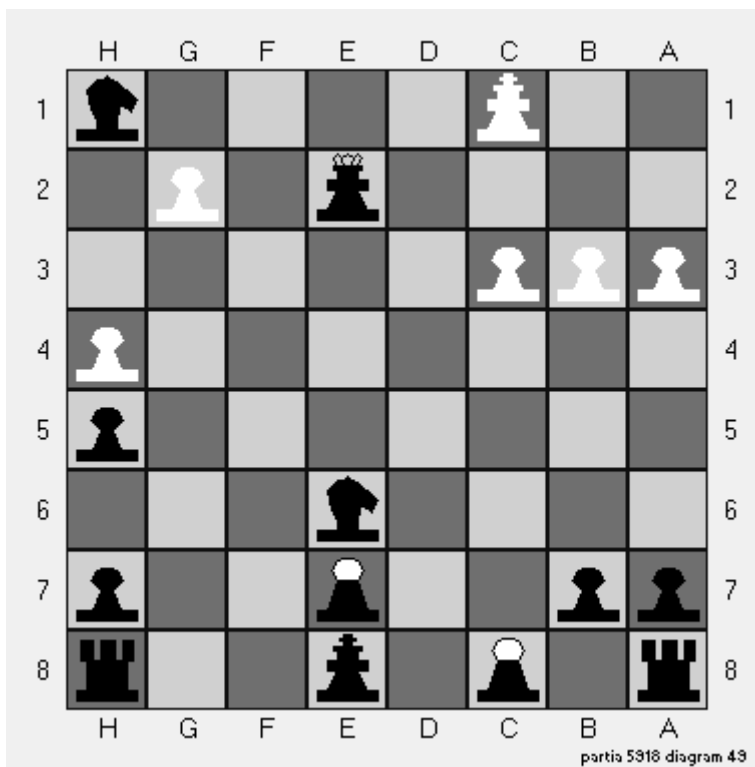


Diagram 3, partia\_5918\_diagram\_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 różnych ruchów.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 ruchu.

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

2) \_\_\_\_\_

3) \_\_\_\_\_

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:50

Rozwiązania z sukcesem.

| L.p. | Indeks ruchu | Oczekiwany Ruch | Klasyfikacja ruchu | Inteligentna statystyka                                         | Opis statystyki         | Ocena ruchu                    | Szczegółowy opis ruchu                                                                               |
|------|--------------|-----------------|--------------------|-----------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1    | 5            | H8->F8          | możliwy mat        | (!) (51:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)            | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: H8->F8 wygrasz | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8                                                       |
| 2    | 17           | E2->D3          | możliwy mat        | (51:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E2 na D3                                                   |
| 3    | 28           | E6->D4          | możliwy mat        | (51:0,5/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:7,7/7) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E6 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia |
| 4    | 40           | E7->A3          | możliwy mat        | (!) (51:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:1,1/1)            | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: E7->A3 wygrasz | bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na A3 zbitą białą pionkę                                     |
| 5    | 41           | E8->G8          | możliwy mat        | (!) (51:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)            | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: E8->G8 wygrasz | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8                                                     |

Spośród 51 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) H8->F8, 51:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) E8->G8, 51:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) E7->A3, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5918.1, dla ruchu H8->F8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[50] Wh8-Wf8 (1) ruch czarną wieżą

[51] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[52] Wf8-Wf1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

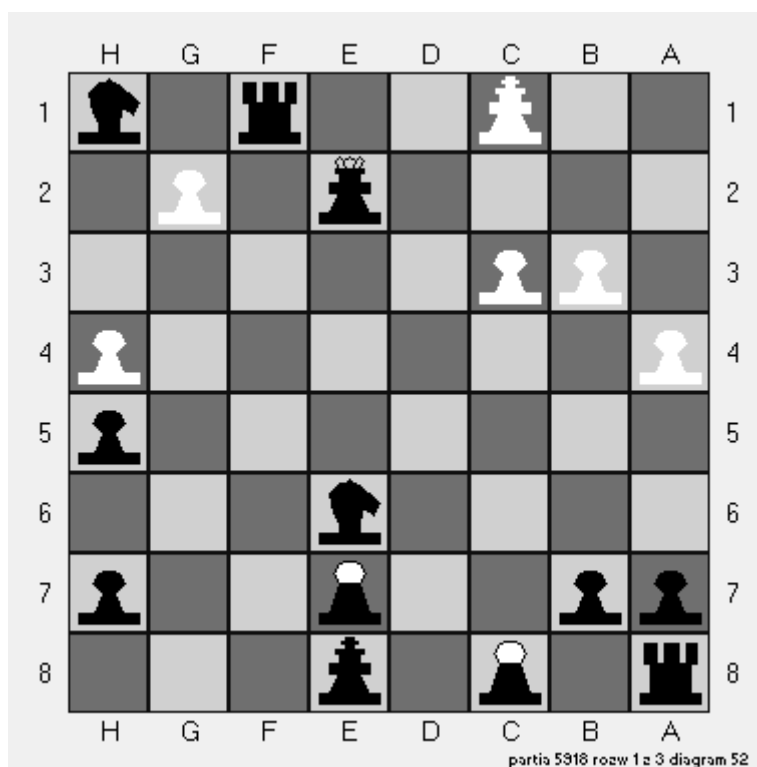


Diagram 4, partia\_5918\_rozw\_1\_z\_3\_diagram\_52

Finał 5918.2, dla ruchu E8->G8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 41)

[50] Ke8-Kg8 (4) roszada mała czarnych

[51] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[52] Wf8-Wf1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

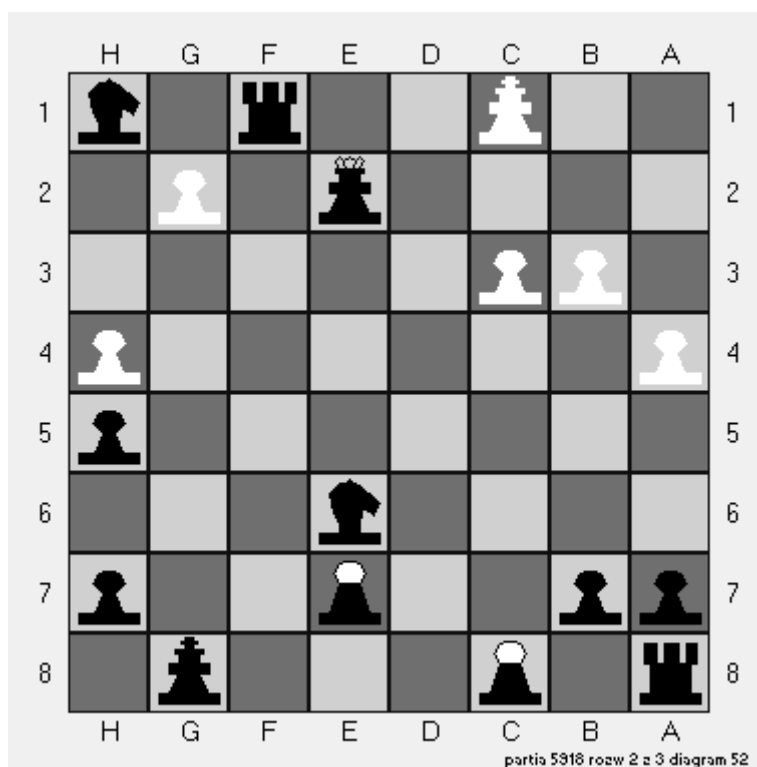


Diagram 5, partia\_5918\_rozw\_2\_z\_3\_diagram\_52

Finał 5918.3, dla ruchu E7->A3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 40)

[50] Ge7:Ga3 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kc1-Kb1 (1) ruch białym królem

[52] He2-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

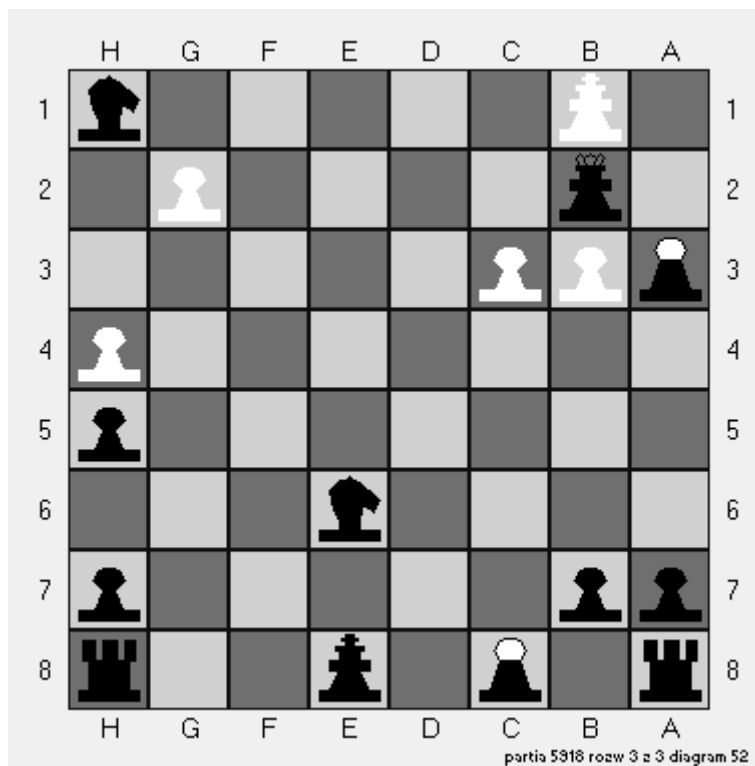


Diagram 6, partia\_5918\_rozw\_3\_z\_3\_diagram\_52