

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

1.10.2021

40/2021



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	21
Zadanie 4. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	25
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	31
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	41
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 9. Znajdź 18 ruchów prowadzących do sukcesu	51
Zadanie 10. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	74
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	82
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	87
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	102
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 18. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	111
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 20. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	121
Zadanie 21. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	127
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	133
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	139
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	146
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	158
Zadanie 27. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	164
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	176
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	198
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	205
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	215
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	231
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	234
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	239
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	246
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	252
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	255
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	260
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	263
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	266
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	271

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	276
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	281
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	286

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, 15, 21, 25, 31

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 36, 41, 46, 51, 74

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 82, 87, 90, 94, 99

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 102, 108, 111, 118, 121

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 127, 133, 139, 146, 153

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 158, 164, 176, 180, 187

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 192, 198, 205, 210, 215

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 222, 226, 231, 234, 239

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 246, 252, 255, 260, 263

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 266, 271, 276, 281, 286

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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 6276, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b5,e2-e4,f7-f6, długość partii 46 ruchów.

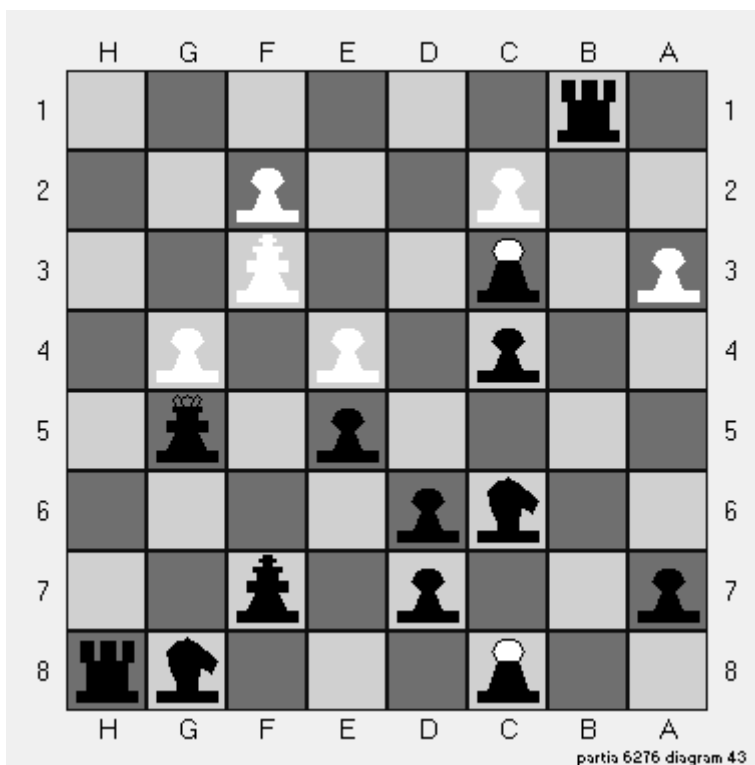


Diagram 1, partia_6276_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 63 różne ruchy.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H8->H1	możliwy mat	(45:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H1
2	2	H8->H2	możliwy mat	(45:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H2
3	3	H8->H3	możliwy mat	(!) (45:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H8->H3 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H3
4	4	H8->H4	możliwy mat	(45:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H4
5	5	H8->H5	możliwy mat	(45:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,1,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
6	6	H8->H6	możliwy mat	(45:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6
7	7	H8->H7	możliwy mat	(45:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
8	8	G5->H4	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H4
9	9	G5->H5	możliwy mat	(45:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
10	10	G5->H6	możliwy mat	(45:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H6
11	11	G5->G4	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G4 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
12	12	G5->G6	możliwy mat	(45:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G6
13	13	G5->G7	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G7
14	14	G5->F4	możliwy mat	(!) (45:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->F4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F4
15	15	G5->F5	możliwy mat	(45:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
16	16	G5->F6	możliwy mat	(45:0,3/4) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			Hetmanem z pozycji G5 na F6
17	17	G5->E3	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	21	G5->C1	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na C1
19	22	G8->H6	możliwy mat	(45:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
20	23	G8->F6	możliwy mat	(45:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
21	24	G8->E7	możliwy mat	(45:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
22	25	F7->G6	możliwy mat	(45:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6
23	26	F7->G7	możliwy mat	(45:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7
24	27	F7->F6	możliwy mat	(45:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F6
25	28	F7->F8	możliwy mat	(45:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8
26	29	F7->E6	możliwy mat	(45:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E6
27	30	F7->E7	możliwy mat	(45:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7
28	31	F7->E8	możliwy mat	(45:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8
29	32	D6->D5	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	34	C3->D2	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na D2
31	35	C3->D4	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na D4
32	36	C3->B2	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na B2
33	37	C3->B4	możliwy mat	(45:0,2/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na B4, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego Gońca
34	38	C3->A1	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na A1
35	39	C3->A5	możliwy mat	(45:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na A5
36	40	C6->E7	możliwy mat	(45:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E7
37	41	C6->D4	możliwy mat	(!) (45:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C6->D4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4
38	42	C6->D8	możliwy mat	(45:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D8
39	43	C6->B4	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
40	44	C6->B8	możliwy mat	(45:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B8
41	45	C6->A5	możliwy mat	(45:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A5
42	46	C8->B7	możliwy mat	(45:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
43	47	C8->A6	możliwy mat	(45:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6
44	48	B1->H1	możliwy mat	(45:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B1 na H1
45	49	B1->G1	możliwy mat	(!) (45:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B1->G1 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B1 na G1
46	51	B1->E1	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B1 na E1
47	52	B1->D1	możliwy mat	(45:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B1 na D1
48	53	B1->C1	możliwy mat	(45:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B1 na C1
49	61	B1->A1	możliwy mat	(45:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B1 na A1
50	62	A7->A5	możliwy mat	(45:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
51	63	A7->A6	możliwy mat	(45:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7

							na A6
--	--	--	--	--	--	--	-------

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

- 1) B1->G1, 45:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) H8->H3, 45:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) G5->F4, 45:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) C6->D4, 45:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 6276.1, dla ruchu B1->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 49)

[44] Wb1-Wg1 (1) ruch czarną wieżą

[45] Kf3-Ke2 (1) ruch białym królem

[46] Sc6-Sd4 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

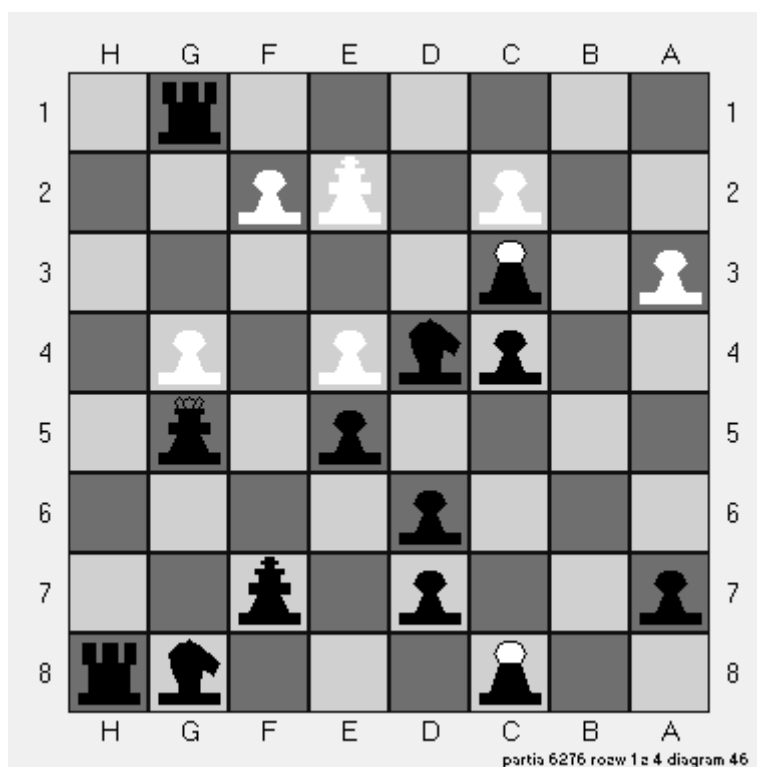


Diagram 2, partia_6276_rozw_1_z_4_diagram_46

Finał 6276.2, dla ruchu H8->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[44] Wh8-Wh3 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[45] Kf3-Kg2 (1) ruch białym królem

[46] Hg5:Hg4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

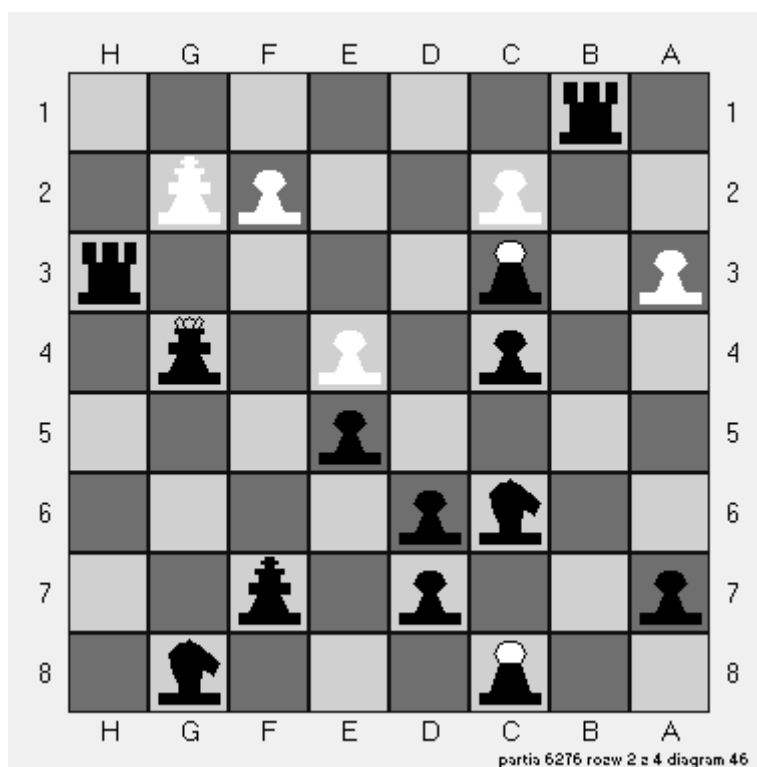


Diagram 3, partia_6276_rozw_2_z_4_diagram_46

Finał 6276.3, dla ruchu G5->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[44] Hg5-Hf4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[45] Kf3-Kg2 (1) ruch białym królem

[46] Hf4:Hg4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

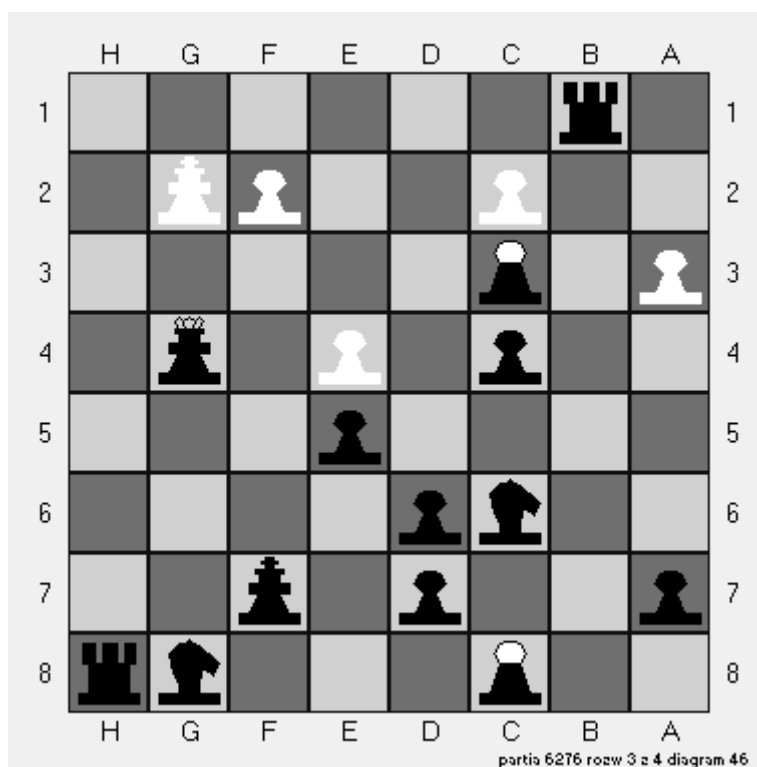


Diagram 4, partia_6276_rozw_3_z_4_diagram_46

Finał 6276.4, dla ruchu C6->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 41)

[44] Sc6-Sd4 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[45] Kf3-Kg2 (1) ruch białym królem

[46] Hg5:Hg4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

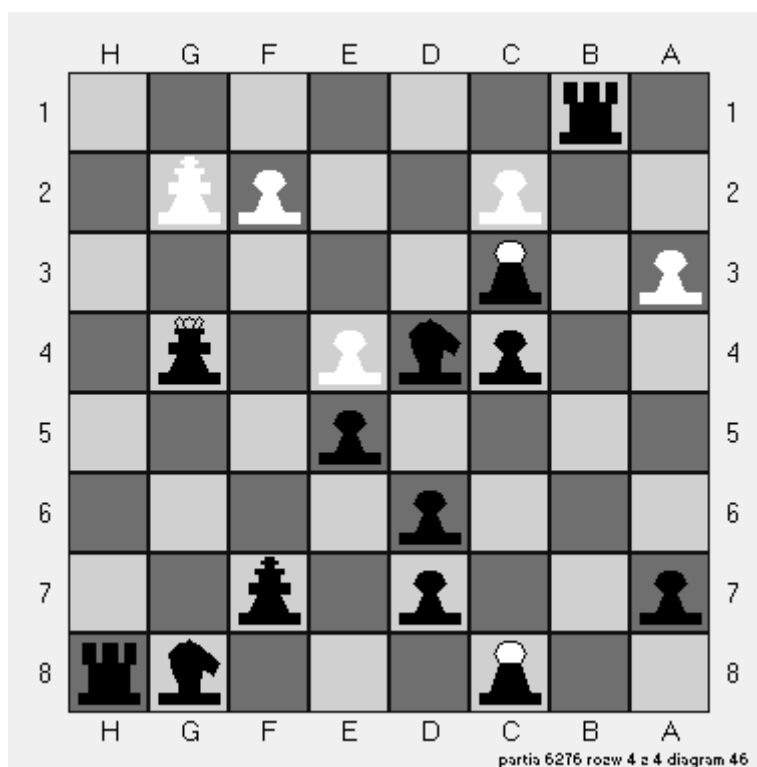


Diagram 5, partia_6276_rozw_4_z_4_diagram_46

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 6277, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b5,e2-e4,e7-e5, długość partii 56 ruchów.

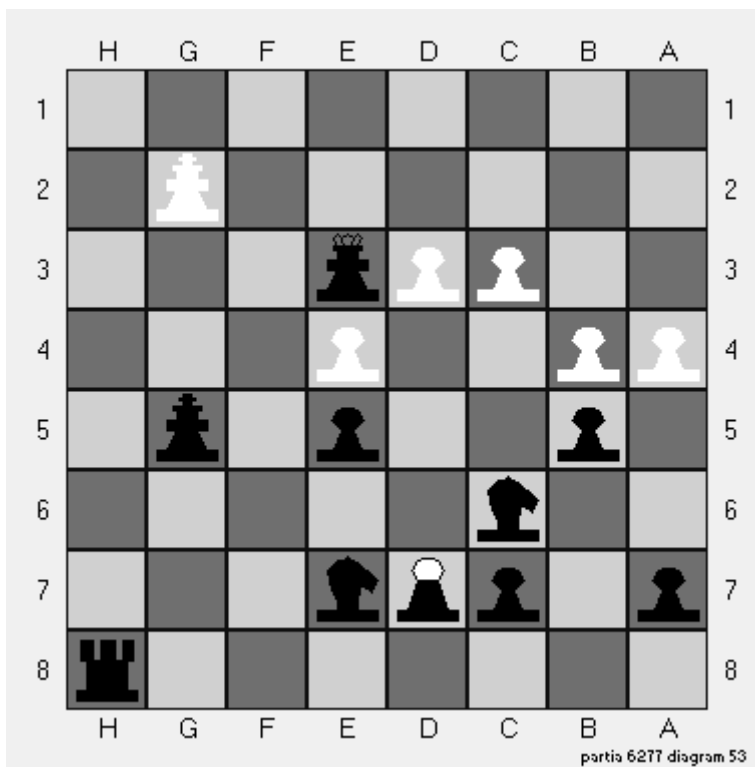


Diagram 6, partia_6277_diagram_53

Oczekiwany 54 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 55 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 56 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 55 ruchu.

1) _____

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	2	H8->H2	możliwy mat	(55:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (56:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
2	4	H8->H4	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	5	H8->H5	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	6	H8->H6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	7	H8->H7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	8	H8->G8	możliwy mat	(55:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	10	H8->E8	możliwy mat	(55:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	11	H8->D8	możliwy mat	(55:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	12	H8->C8	możliwy mat	(55:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	13	H8->B8	możliwy mat	(55:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	14	H8->A8	możliwy mat	(55:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na A8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	15	G5->H4	możliwy mat	(55:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	16	G5->H5	możliwy mat	(55:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	17	G5->H6	możliwy mat	(55:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	19	G5->G6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	20	G5->F4	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	21	G5->F6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G5 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	23	E3->G1	możliwy mat	(55:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (56:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	26	E3->F3	możliwy mat	(55:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (56:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
20	29	E3->E2	możliwy mat	(55:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na E2
21	31	E3->D2	możliwy mat	(55:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na D2
22	37	E7->G6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	38	E7->G8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G8, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego pionka
24	40	E7->D5	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
25	41	E7->C8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	42	D7->H3	możliwy mat	(!) (55:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->H3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na H3
27	43	D7->G4	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	44	D7->F5	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
29	45	D7->E6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	47	D7->C8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	48	C6->D4	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
32	49	C6->D8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	50	C6->B4	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (56:6,6/6)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
34	51	C6->B8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

35	52	C6->A5	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
36	53	B5->A4	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na A4 zбиты biały pionek
37	54	A7->A5	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	55	A7->A6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 55 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D7->H3, 55:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 6277.1, dla ruchu D7->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 42)

[54] Gd7-Gh3 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[55] Kg2-Kh2 (1) ruch białym królem

[56] Gh3-Gf1 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

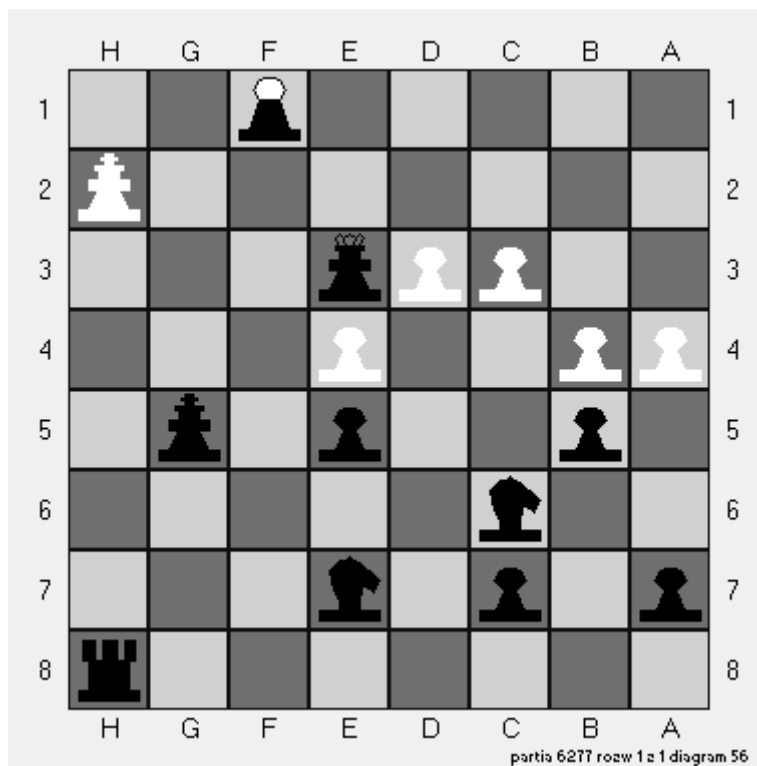


Diagram 7, partia_6277_rozw_1_z_1_diagram_56