

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

27.05.2022

21/2022



Spis treści

1. Jak powstają zagadki ?.....	4
2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?.....	5
3. Zadania i zagadki do rozwiązania.....	6
Zadanie 1. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	12
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	17
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	24
Zadanie 5. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	27
Zadanie 6. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	35
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	43
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	49
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	54
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	57
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	63
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.....	67
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	71
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	76
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	79
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	82
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	88
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	95
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	101
Zadanie 20. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	104
Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	109
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	116
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	122
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	128
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	134
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	137
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	141
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	146
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	152
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.....	155
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	161
Zadanie 32. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	164
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	173
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	181
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	184
Zadanie 36. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	187
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	194
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	200
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	203
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	206
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	212
Zadanie 42. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	217
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	225
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	230
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	236
Zadanie 46. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	242
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	253

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	258
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	264
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	270

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, 12, 17, 24, 27

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 35, 43, 49, 54, 57

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 63, 67, 71, 76, 79

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 82, 88, 95, 101, 104

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 109, 116, 122, 128, 134

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 137, 141, 146, 152, 155

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 161, 164, 173, 181, 184

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 187, 194, 200, 203, 206

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 212, 217, 225, 230, 236

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 242, 253, 258, 264, 270

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

2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?

Osoby zainteresowane programem Turniej poziom 2na2 lub programem Kalkulator Szachowy 2na2 mogą pobrać program ze strony www.gryiszechy.prv.pl

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

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

Kod aktywacji do programów:

L.p.	Nazwa rubryki	Treść wpisu
1	Imię	Najlepsze programy do gry w szachy i warcaby
	Nazwisko	www.gryiszechy.prv.pl
	Kod aktywacyjny	68603071

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

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

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

Autor projektu Artur Bieliński

3. Zadania i zagadki do rozwiązania.

Zadanie 1. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 7991, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a5,Sb1-Sc3,Wa8-Wa7, długość partii 36 ruchów.

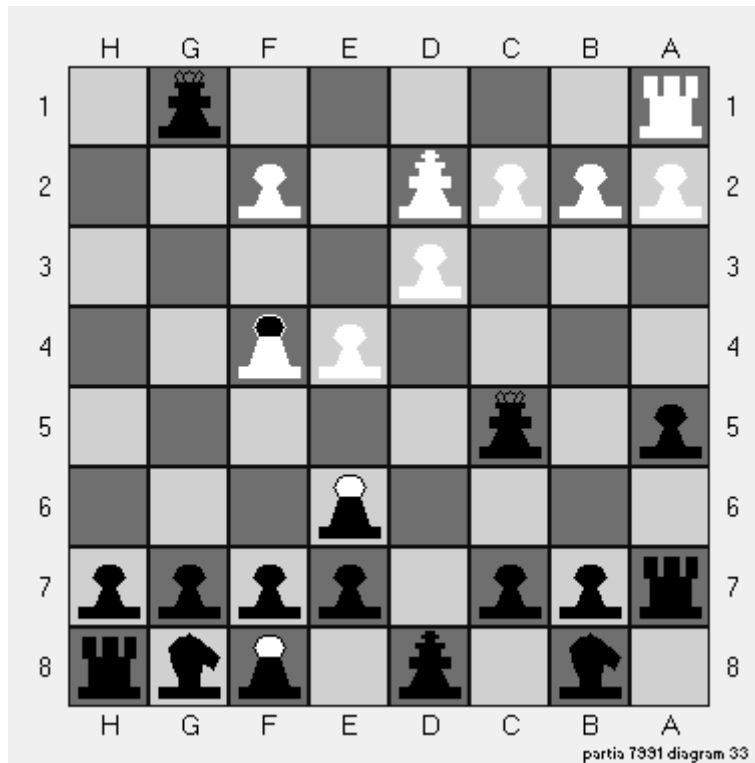


Diagram 1, partia_7991_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 60 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:34

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	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
3	3	G1->H1	możliwy mat	(35:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
4	10	G1->F1	możliwy mat	(35:0,2/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
5	11	G1->F2	możliwy mat	(!) (35:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->F2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F2 zbitą białą pionkę
6	15	G1->B1	możliwy mat	(35:0,2/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
7	16	G1->A1	możliwy mat	(35:0,3/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:18,18/18)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na A1 zbita biała Wieża, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	17	G7->G5	możliwy mat	(35:0,2/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (36:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
9	18	G7->G6	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
10	19	G8->H6	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub

							czarnego Konia lub czarnego pionka
11	20	G8->F6	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
12	21	F7->F5	możliwy mat	(35:0,2/25) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
13	22	F7->F6	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
14	23	E6->H3	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
15	24	E6->G4	możliwy mat	(35:0,4/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
16	25	E6->F5	możliwy mat	(35:0,2/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	26	E6->D5	możliwy mat	(35:0,2/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	27	E6->D7	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
19	28	E6->C4	możliwy mat	(35:0,3/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
20	29	E6->C8	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub

							czarnego pionka
21	30	E6->B3	możliwy mat	(35:0,4/24) w 2 ruchu [1,2,0,0,1](?) <1,2,0,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	31	E6->A2	możliwy mat	(35:0,2/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (36:23,23/23)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na A2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	32	D8->E8	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
24	33	D8->D7	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
25	34	D8->C8	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
26	41	C5->D4	możliwy mat	(35:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
27	43	C5->D6	możliwy mat	(35:0,1/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C5 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
28	44	C5->C2	możliwy mat	(35:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C5 na C2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
29	49	C5->B5	możliwy mat	(35:0,1/26) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C5 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
30	50	C5->B6	możliwy mat	(35:0,3/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C5

				(!) (36:25,25/25)			na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
31	52	C7->C6	możliwy mat	(35:0,2/25) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
32	53	B7->B5	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
33	54	B7->B6	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
34	55	B8->D7	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
35	56	B8->C6	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
36	57	B8->A6	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
37	58	A5->A4	możliwy mat	(35:0,2/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
38	59	A7->A6	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
39	60	A7->A8	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A7 na A8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka

Spośród 60 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G1->F2, 35:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 7991.1, dla ruchu G1->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[34] Hg1:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[35] Kd2-Kd1 (1) ruch białym królem

[36] Hc5:Hc2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

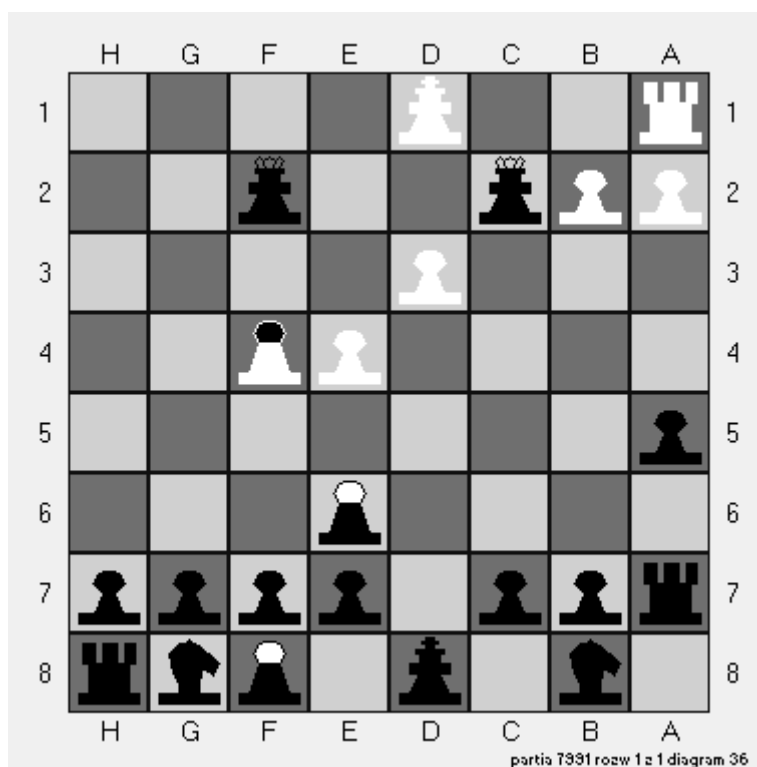


Diagram 2, partia_7991_rozw_1_z_1_diagram_36

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 7992, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a5,Sb1-Sa3,h7-h5, długość partii 36 ruchów.

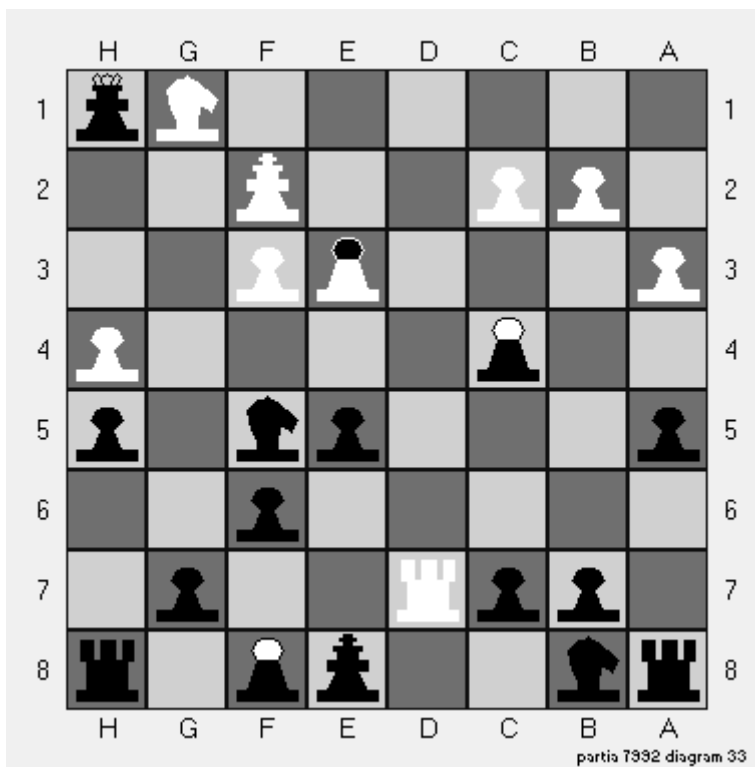


Diagram 3, partia_7992_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:34

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	H1->H3	możliwy mat	(35:0,22/28) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
2	3	H1->H4	możliwy mat	(!) (35:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->H4 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H4 zбитy biały pionek
3	7	H8->H6	możliwy mat	(35:0,1/28) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
4	8	H8->H7	możliwy mat	(35:0,1/28) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	9	H8->G8	możliwy mat	(35:0,1/28) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	10	G7->G5	możliwy mat	(35:0,1/29) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	11	G7->G6	możliwy mat	(35:0,1/29) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	15	F5->E3	możliwy mat	(35:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (36:21,21/21)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F5 na E3 zбитy biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
9	19	F8->E7	możliwy mat	(35:0,1/26) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (36:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
10	20	F8->D6	możliwy mat	(35:0,1/23) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (36:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

11	21	F8->C5	możliwy mat	(35:0,2/21) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	22	F8->B4	możliwy mat	(35:0,17/27) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (36:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
13	23	F8->A3	możliwy mat	(35:0,1/28) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (36:28,28/28)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na A3 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
14	24	E5->E4	możliwy mat	(35:0,1/29) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	25	E8->D7	możliwy mat	(35:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:17,17/17)			bijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7 zbita biała Wieża
16	29	C4->E2	możliwy mat	(35:0,1/30) w 2 ruchu [2,2,0,0,0](?) <2,2,0,0,0>, (!) (36:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	31	C4->D3	możliwy mat	(35:0,1/28) w 2 ruchu [2,2,0,0,0](?) <2,2,0,0,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	34	C4->B5	możliwy mat	(35:0,1/29) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (36:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	36	C4->A6	możliwy mat	(35:0,1/29) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (36:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	37	C7->C5	możliwy mat	(35:0,1/27) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	38	C7->C6	możliwy mat	(35:0,1/29) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (36:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
22	39	B7->B5	możliwy mat	(35:0,1/28) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	40	B7->B6	możliwy mat	(35:0,1/27) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	41	B8->D7	możliwy mat	(35:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:17,17/17)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7 zbity biała Wieża
25	42	B8->C6	możliwy mat	(35:0,1/28) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	43	B8->A6	możliwy mat	(35:0,1/28) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	44	A5->A4	możliwy mat	(35:0,1/27) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (36:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	45	A8->A6	możliwy mat	(35:0,1/28) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	46	A8->A7	możliwy mat	(35:0,1/28) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka

Spośród 46 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H1->H4, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7992.1, dla ruchu H1->H4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[34] Hh1:Hh4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Kf2-Kg2 (1) ruch białym królem

[36] Sf5:Se3 (2) pobicie czarnym koniem białego gońca /jest mat/

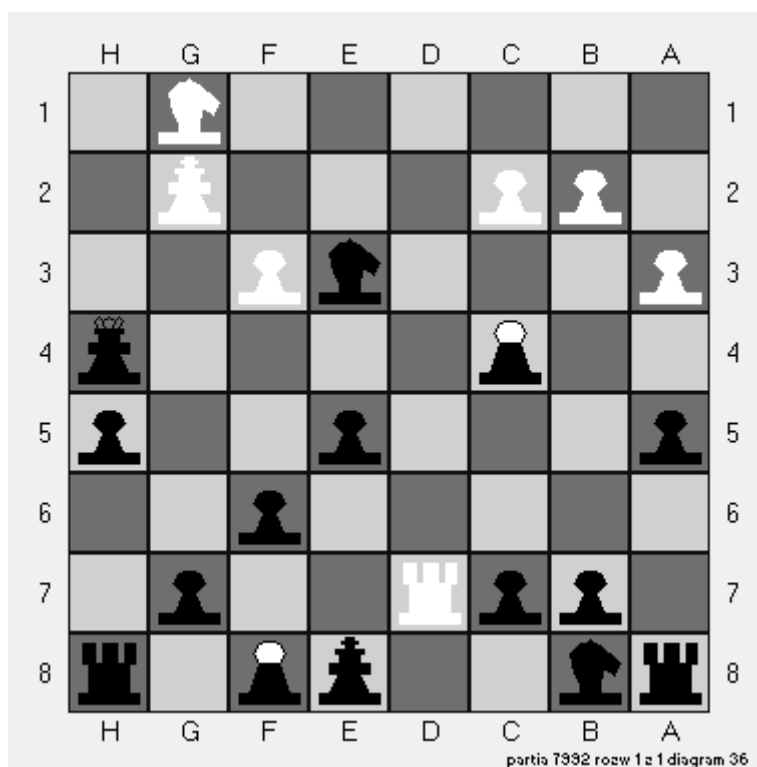


Diagram 4, partia_7992_rozw_1_z_1_diagram_36