

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

9.06.2023

23/2023



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	13
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	23
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	38
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	44
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	50
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	56
Zadanie 12. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	61
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 2 ruchy prowadzące do remisu	67
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	79
Zadanie 17. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	82
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	93
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 2 ruchy prowadzące do remisu	102
Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	111
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	125
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	147
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	152
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	171
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	181
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	200
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	226
Zadanie 44. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	232
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	238
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243
Zadanie 47. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	248

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	254
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	262

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, 13, 19, 23, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 31, 35, 38, 44, 50

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 56, 61, 67, 70, 73

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 79, 82, 93, 98, 102

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 111, 120, 125, 132, 135

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 141, 147, 152, 158, 161

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 165, 171, 177, 181, 184

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 188, 193, 200, 207, 212

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 215, 220, 226, 232, 238

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 243, 248, 254, 259, 262

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 10875, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4, Sg8-Sf6, d2-d4, c7-c5, długość partii 28 ruchów.

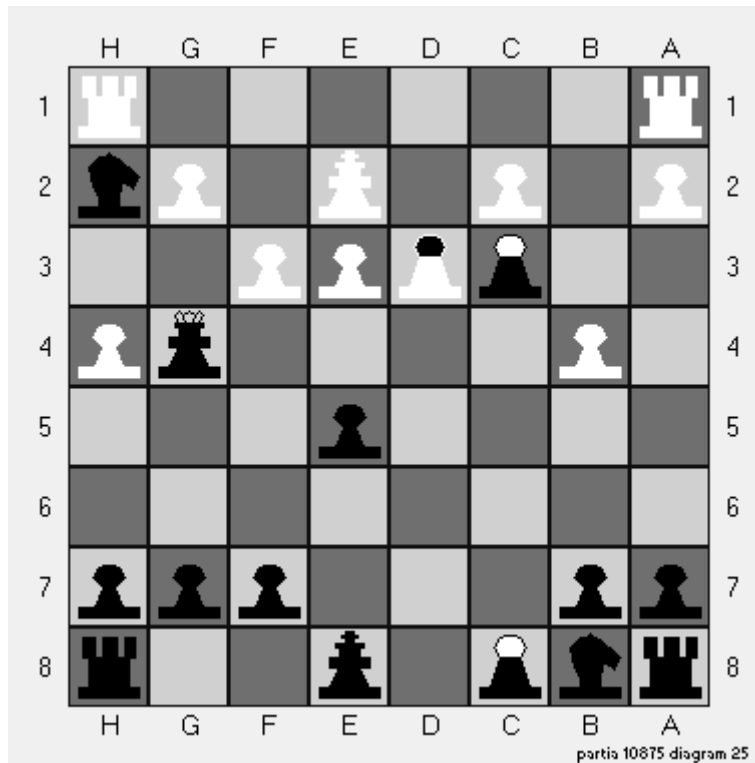


Diagram 1, partia_10875_diagram_25

Oczekiwany 26 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 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	H2->F1	możliwy mat	(27:0,1/26) w 2 ruchu [1,0,3,0,1](?) <1,0,3,0,1>, (!) (28:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H2 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
2	2	H2->F3	możliwy mat	(27:0,2/31) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (28:31,31/31)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji H2 na F3 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
3	3	H7->H5	możliwy mat	(27:0,3/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (28:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
4	4	H7->H6	możliwy mat	(27:0,3/29) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (28:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
5	5	H8->G8	możliwy mat	(27:0,3/29) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (28:29,29/29)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
6	6	H8->F8	możliwy mat	(27:0,3/29) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (28:29,29/29)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
7	7	G4->H3	możliwy mat	(27:0,3/31) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (28:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
8	8	G4->H4	możliwy mat	(27:0,1/28) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (28:28,28/28)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
9	9	G4->H5	możliwy mat	(27:0,1/28) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (28:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub

							czarnego pionka
10	10	G4->G2	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: G4->G2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na G2 zбитy biały pionek
11	11	G4->G3	możliwy mat	(27:0,3/27) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
12	12	G4->G5	możliwy mat	(27:0,3/31) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (28:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
13	13	G4->G6	możliwy mat	(27:0,4/29) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (28:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
14	15	G4->F4	możliwy mat	(27:0,3/30) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (28:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
15	16	G4->F5	możliwy mat	(27:0,4/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (28:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
16	17	G4->E4	możliwy mat	(27:0,4/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,2](?) <0,0,1,0,2>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
17	19	G4->D4	możliwy mat	(27:0,6/31) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (28:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
18	20	G4->D7	możliwy mat	(27:0,6/30) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (28:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
19	23	G7->G5	możliwy mat	(27:0,3/30) w 2 ruchu [2,0,1,0,1](?) <2,0,1,0,1>, (!) (28:30,30/30)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
20	24	G7->G6	możliwy mat	(27:0,3/28) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (28:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
21	25	F7->F5	możliwy mat	(27:0,3/27) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
22	26	F7->F6	możliwy mat	(27:0,3/29) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (28:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
23	27	E5->E4	możliwy mat	(27:0,3/25) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (28:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
24	28	E8->G8	możliwy mat	(27:0,3/29) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (28:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
25	29	E8->F8	możliwy mat	(27:0,3/29) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (28:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
26	30	E8->E7	możliwy mat	(27:0,3/29) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (28:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
27	31	E8->D7	możliwy mat	(27:0,3/29) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (28:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
28	32	E8->D8	możliwy mat	(27:0,3/29) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (28:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka

							czarnego pionka
29	34	C3->D2	możliwy mat	(27:0,2/32) w 2 ruchu [1,1,1,0,1](?) <1,1,1,0,1>, (!) (28:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
30	37	C3->B4	możliwy mat	(27:0,3/30) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (28:30,30/30)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na B4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
31	39	C8->F5	możliwy mat	(27:0,3/27) w 2 ruchu [0,1,1,0,1](?) <0,1,1,0,1>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego Gońca
32	40	C8->E6	możliwy mat	(27:0,3/29) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (28:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
33	41	C8->D7	możliwy mat	(27:0,3/29) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (28:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
34	42	B7->B5	możliwy mat	(27:0,3/27) w 2 ruchu [2,0,1,0,1](?) <2,0,1,0,1>, (!) (28:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
35	43	B7->B6	możliwy mat	(27:0,3/29) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (28:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
36	44	B8->D7	możliwy mat	(27:0,3/29) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (28:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
37	45	B8->C6	możliwy mat	(27:0,3/29) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (28:29,29/29)			Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
38	46	B8->A6	możliwy mat	(27:0,3/29) w 2 ruchu [1,0,2,0,1](?) <1,0,2,0,1>, (!) (28:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
39	47	A7->A5	możliwy mat	(27:0,3/30) w 2 ruchu [2,0,1,0,1](?) <2,0,1,0,1>, (!) (28:30,30/30)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
40	48	A7->A6	możliwy mat	(27:0,3/29) w 2 ruchu [2,0,1,0,1](?) <2,0,1,0,1>, (!) (28:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka

Spośród 48 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G4->G2, 27:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10875.1, dla ruchu G4->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 10)

[26] Hg4:Hg2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[27] Ke2-Kd1 (1) ruch białym królem

[28] Hg2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

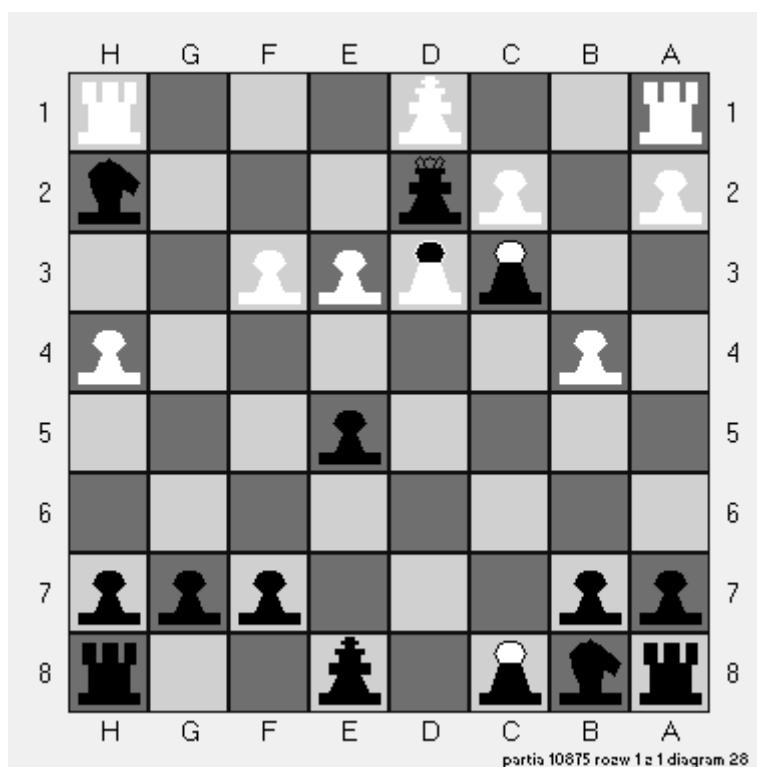


Diagram 2, partia_10875_rozw_1_z_1_diagram_28

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 10876, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4, Sg8-Sf6, d2-d4, c7-c6, długość partii 30 ruchów.

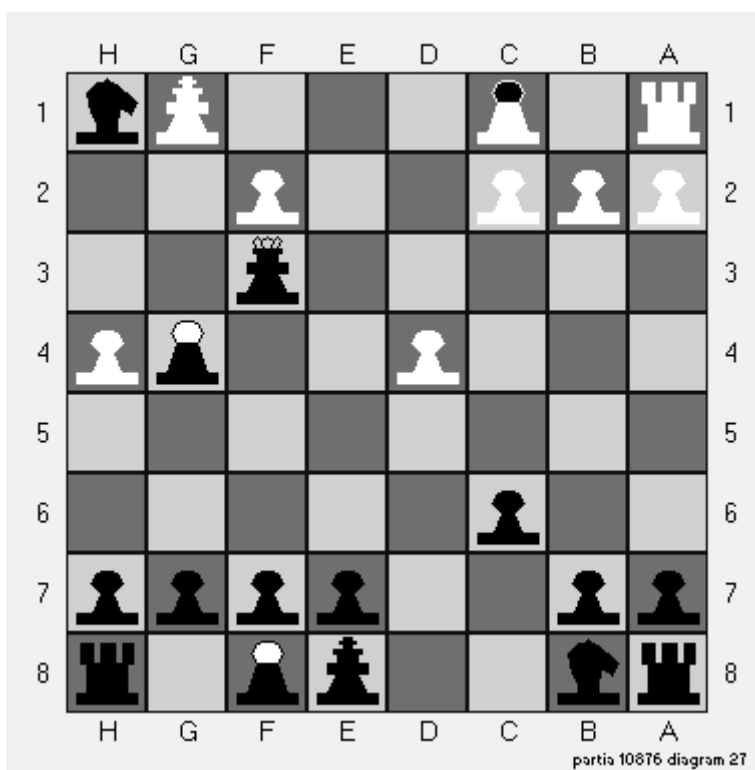


Diagram 3, partia_10876_diagram_27

Oczekiwany 28 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 30 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 29 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:28

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H1->G3	możliwy mat	(29:0,15/16) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H1 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	3	H7->H5	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
3	4	H7->H6	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	5	H8->G8	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
5	6	G4->H3	możliwy mat	(!) (29:0,15/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->H3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H3
6	7	G4->H5	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5
7	8	G4->F5	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F5
8	9	G4->E6	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E6
9	10	G4->D7	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D7
10	11	G4->C8	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na C8
11	12	G7->G5	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	13	G7->G6	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
13	16	F3->G3	możliwy mat	(29:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (30:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
14	17	F3->F2	możliwy mat	(!) (29:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (30:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F3->F2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Konia
15	18	F3->F4	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
16	19	F3->F5	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
17	20	F3->F6	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	22	F3->E3	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,1,0,2](?) <0,0,1,0,2>, (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
19	30	F7->F5	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
20	31	F7->F6	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
21	32	E7->E5	możliwy mat	(29:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	33	E7->E6	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
23	34	E8->D7	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
24	35	E8->D8	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
25	36	C6->C5	możliwy mat	(29:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	37	B7->B5	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5
27	38	B7->B6	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
28	39	B8->D7	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
29	40	B8->A6	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			Koniem z pozycji B8 na A6
30	41	A7->A5	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
31	42	A7->A6	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 42 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) G4->H3, 29:0,15/15 piętnaście na piętnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) F3->F2, 29:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10876.1, dla ruchu G4->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[28] Gg4-Gh3 (1) ruch czarnym gońcem

[29] Gc1-Gf4 (1) ruch białym gońcem

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

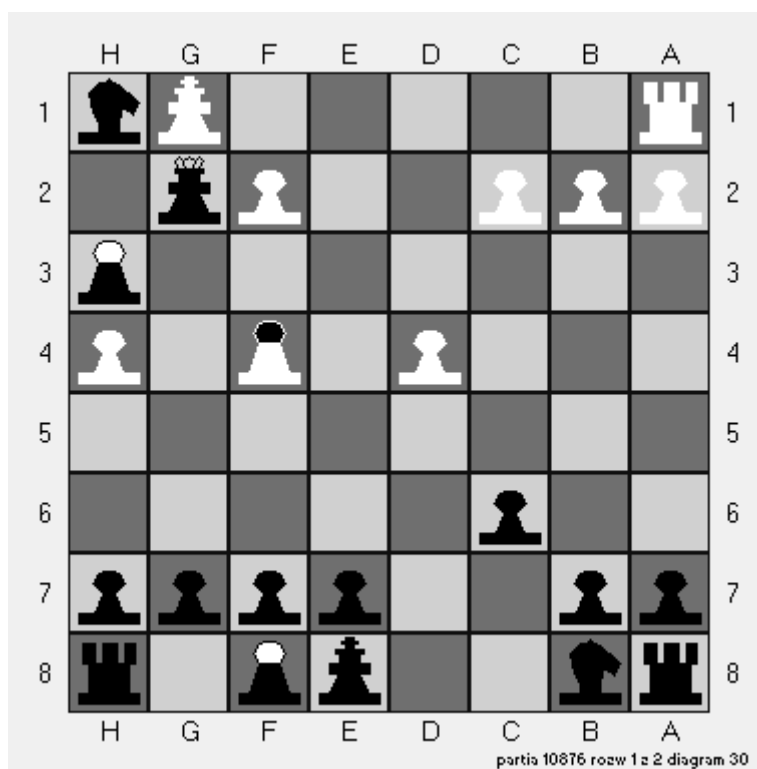


Diagram 4, partia_10876_rozw_1_z_2_diagram_30

Finał 10876.2, dla ruchu F3->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

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

[29] Kg1:Kh1 (2) pobicie białym królem czarnego konia

[30] Gg4-Gf3 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

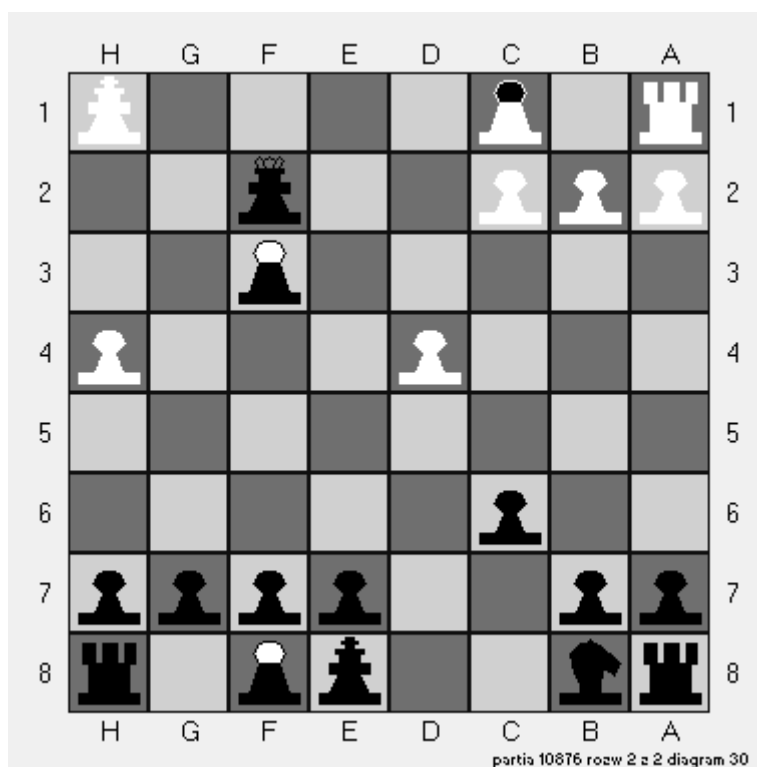


Diagram 5, partia_10876_rozw_2_z_2_diagram_30