

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

14.07.2023

28/2023



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	13
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 7. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	36
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	41
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	47
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	50
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	56
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	60
Zadanie 14. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	65
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	73
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 17. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	81
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	100
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	105
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	111
Zadanie 24. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	119
Zadanie 25. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	126
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	136
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	144
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	147
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	156
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	159
Zadanie 32. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	162
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	173
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 36. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	182
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	187
Zadanie 38. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu i 2 ruchy prowadzące do remisu	192
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	200
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	213
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	219
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	228
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	234

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	238
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	242
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	246

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, 22, 27

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 31, 36, 41, 47, 50

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 53, 56, 60, 65, 73

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 78, 81, 90, 94, 97

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 100, 105, 111, 119, 126

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 136, 144, 147, 153, 156

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 159, 162, 168, 173, 176

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 182, 187, 192, 200, 206

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 209, 213, 216, 219, 223

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 228, 234, 238, 242, 246

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 11137, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f5,Sg1-Sh3,a7-a6, długość partii 34 ruchy.

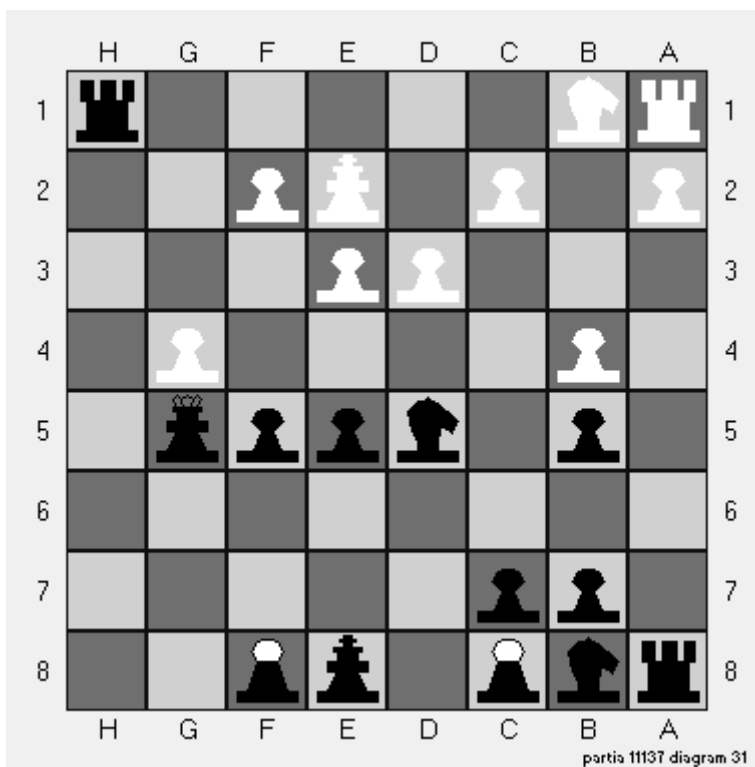


Diagram 1, partia_11137_diagram_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 59 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 34 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 33 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:32

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H1->H2	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	3	H1->H4	możliwy mat	(33:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	4	H1->H5	możliwy mat	(33:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
4	5	H1->H6	możliwy mat	(33:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	6	H1->H7	możliwy mat	(33:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	7	H1->H8	możliwy mat	(33:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	8	H1->G1	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	9	H1->F1	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
9	10	H1->E1	możliwy mat	(33:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (34:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
10	11	H1->D1	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
11	12	H1->C1	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
12	13	H1->B1	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:12,12/12)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na B1 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
13	14	G5->H4	możliwy mat	(33:0,3/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	15	G5->H5	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
15	16	G5->H6	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	17	G5->G4	możliwy mat	(!) (33:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->G4 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G4 zбитy biały pionek
17	18	G5->G6	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	19	G5->G7	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	20	G5->G8	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	21	G5->F4	możliwy mat	(33:0,3/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
21	26	F5->G4	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na G4 zбитy biały pionek
22	28	F8->H6	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	29	F8->G7	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

24	30	F8->E7	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	31	F8->D6	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	32	F8->C5	możliwy mat	(33:0,2/15) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
27	33	F8->B4	możliwy mat	(33:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	34	E5->E4	możliwy mat	(33:0,2/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	35	E8->F7	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	36	E8->E7	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	37	E8->D7	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	38	E8->D8	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	39	D5->F4	możliwy mat	(33:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
34	40	D5->F6	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	42	D5->E7	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

36	43	D5->C3	możliwy mat	(33:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
37	44	D5->B4	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na B4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	45	D5->B6	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
39	46	C7->C5	możliwy mat	(33:0,2/15) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
40	47	C7->C6	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
41	48	C8->E6	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
42	49	C8->D7	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
43	50	B7->B6	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
44	51	B8->D7	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
45	52	B8->C6	możliwy mat	(33:0,3/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
46	53	B8->A6	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
47	54	A8->A2	możliwy mat	(33:0,2/11) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:11,11/11)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka

48	55	A8->A3	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
49	56	A8->A4	możliwy mat	(33:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
50	57	A8->A5	możliwy mat	(33:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
51	58	A8->A6	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
52	59	A8->A7	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 59 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G5->G4, 33:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 11137.1, dla ruchu G5->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[32] Hg5:Hg4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[33] f2- f3 (1) ruch białym pionkiem

[34] Hg4-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

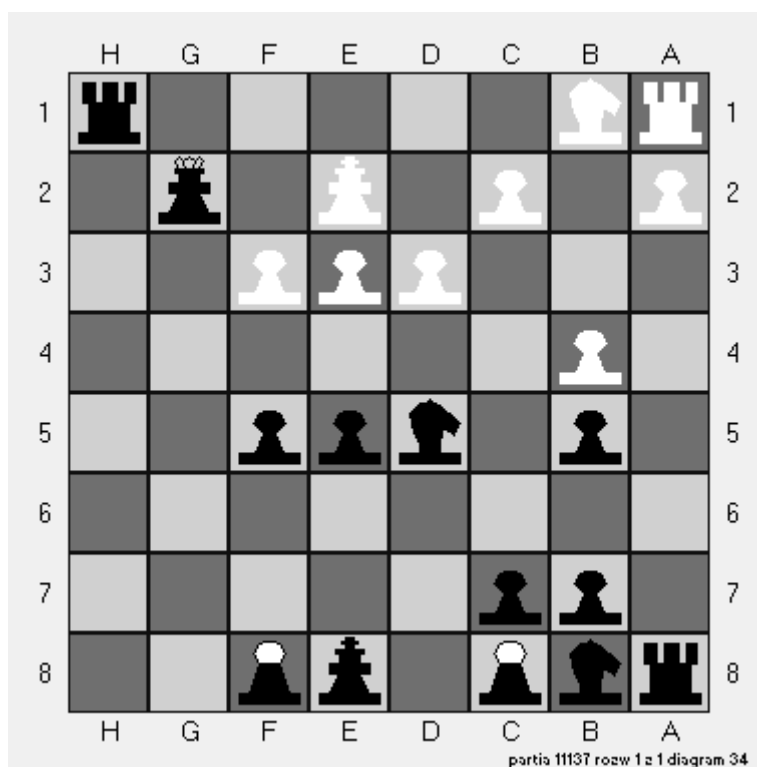


Diagram 2, partia_11137_rozw_1_z_1_diagram_34

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 11138, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f5,Sg1-Sf3,h7-h5, długość partii 32 ruchy.

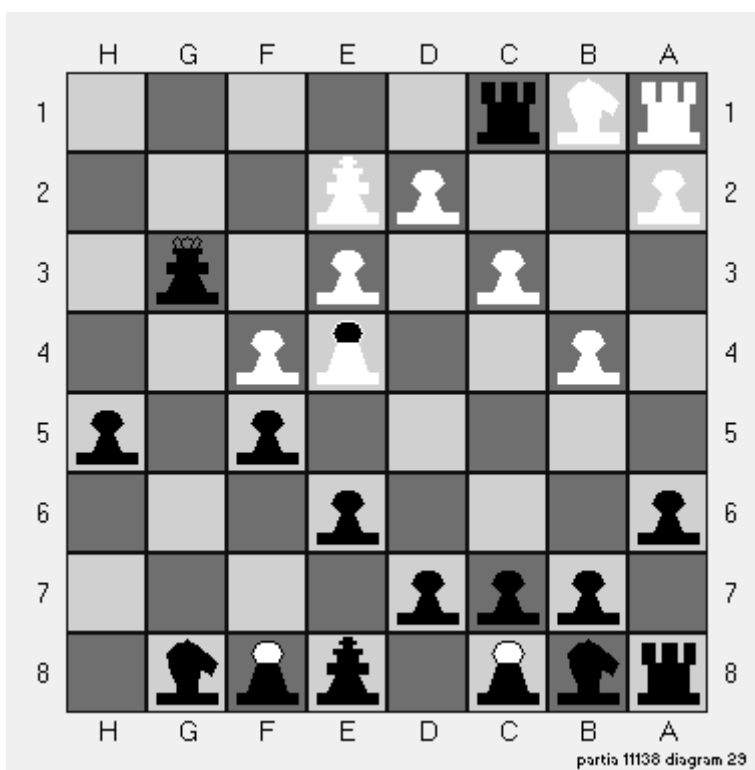


Diagram 3, partia_11138_diagram_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 32 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 31 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:30

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H5->H4	możliwy mat	(31:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	G3->H2	możliwy mat	(31:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na H2
3	3	G3->H3	możliwy mat	(31:0,13/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (32:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	5	G3->G1	możliwy mat	(31:0,13/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (32:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	8	G3->G5	możliwy mat	(31:0,1/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
6	9	G3->G6	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	10	G3->G7	możliwy mat	(31:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	13	G3->F4	możliwy mat	(31:0,12/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:18,18/18)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na F4 zbitą białą pionkę, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
9	16	G8->H6	możliwy mat	(31:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	17	G8->F6	możliwy mat	(31:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	18	G8->E7	możliwy mat	(31:0,1/17) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:17,17/17)			Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	19	F5->E4	możliwy mat	(!) (31:0,8/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:8,8/8)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F5->E4 wygrywasz	bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na E4 zбитy biały Goniec
13	20	F8->H6	możliwy mat	(31:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	21	F8->G7	możliwy mat	(31:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	22	F8->E7	możliwy mat	(31:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	23	F8->D6	możliwy mat	(31:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	24	F8->C5	możliwy mat	(31:0,2/18) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (32:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	25	F8->B4	możliwy mat	(31:0,1/17) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (32:17,17/17)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	26	E6->E5	możliwy mat	(31:0,1/18) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (32:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	27	E8->F7	możliwy mat	(31:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	28	E8->E7	możliwy mat	(31:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	29	E8->D8	możliwy mat	(31:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	30	D7->D5	możliwy mat	(31:0,1/15) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7

				(!) (32:15,15/15)			na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	31	D7->D6	możliwy mat	(31:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	32	C1->H1	możliwy mat	(31:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (32:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
26	33	C1->G1	możliwy mat	(31:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	34	C1->F1	możliwy mat	(31:0,2/18) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (32:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
28	36	C1->D1	możliwy mat	(31:0,1/18) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (32:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
29	39	C1->B1	możliwy mat	(31:0,1/18) w 2 ruchu [2,0,0,2,0](?) <2,0,0,2,0>, (!) (32:18,18/18)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji C1 na B1 zбиты biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
30	40	C7->C5	możliwy mat	(31:0,1/18) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (32:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	41	C7->C6	możliwy mat	(31:0,1/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	42	B7->B5	możliwy mat	(31:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (32:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
33	43	B7->B6	możliwy mat	(31:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (32:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka

34	44	B8->C6	możliwy mat	(31:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (32:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
35	45	A6->A5	możliwy mat	(31:0,1/18) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (32:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	46	A8->A7	możliwy mat	(31:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

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

1) F5->E4, 31:0,8/8 osiem na osiem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11138.1, dla ruchu F5->E4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[30] f5: e4 (2) pobicie czarnym pionkiem białego gońca

[31] c3- c4 (1) ruch białym pionkiem

[32] Hg3-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

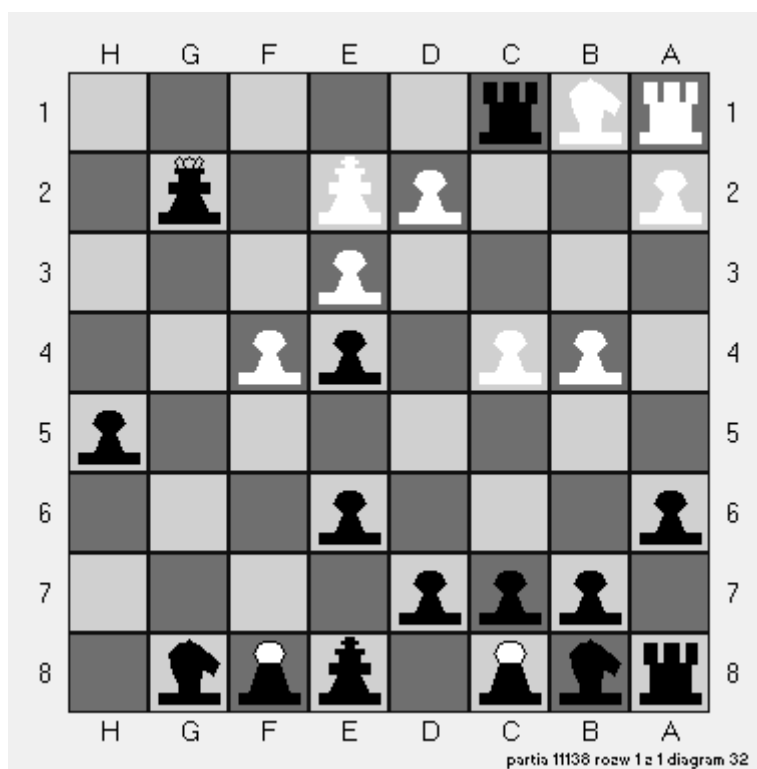


Diagram 4, partia_11138_rozw_1_z_1_diagram_32