

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

19.08.2022

33/2022



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu	13
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	20
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący 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	47
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	50
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	65
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	68
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 16. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	82
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	96
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 20. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	108
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	116
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	124
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	130
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	146
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	152
Zadanie 30. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	155
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	163
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	167
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 37. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	192
Zadanie 38. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	197
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 41. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	217
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	231
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	237
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	240
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	247
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	252
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	255

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	258
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	262
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	267

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, 20, 26, 31

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 36, 41, 47, 50, 55

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 59, 65, 68, 71, 77

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 82, 96, 101, 104, 108

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 113, 116, 119, 124, 130

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 137, 140, 146, 152, 155

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 163, 167, 174, 179, 182

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 187, 192, 197, 208, 212

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 217, 231, 237, 240, 247

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 252, 255, 258, 262, 267

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 8595, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h5,f2-f3,Sb8-Sc6, długość partii 28 ruchów.

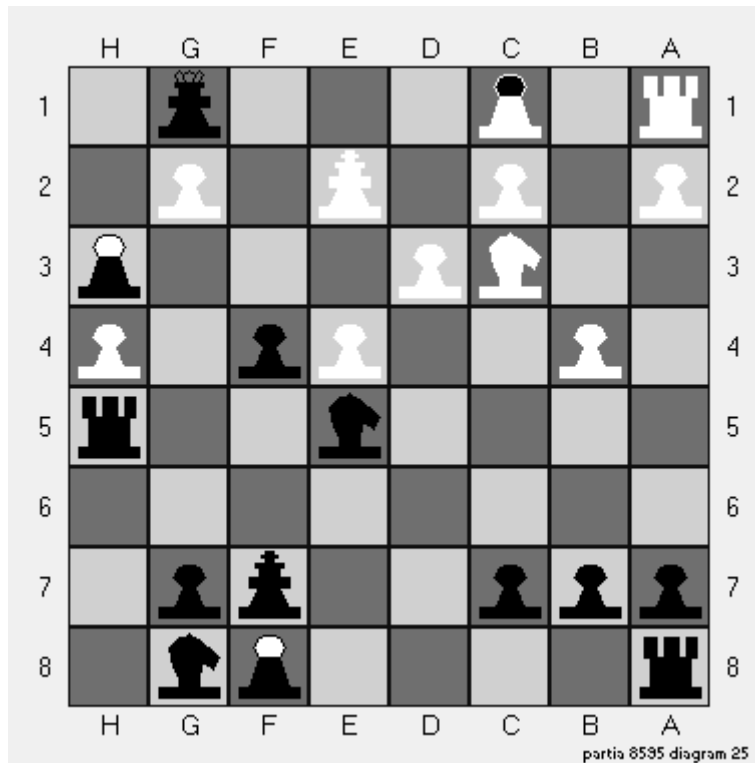


Diagram 1, partia_8595_diagram_25

Oczekiwany 26 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 56 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	H3->G2	możliwy mat	(27:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:16,16/16)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na G2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H3->G4	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: H3->G4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na G4
3	3	H3->F5	możliwy mat	(27:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	4	H3->E6	możliwy mat	(27:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	H3->D7	możliwy mat	(27:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	H3->C8	możliwy mat	(27:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (28:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	H5->H4	możliwy mat	(27:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:19,19/19)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	8	H5->H6	możliwy mat	(27:0,1/20) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	9	H5->H7	możliwy mat	(27:0,1/20) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
10	10	H5->H8	możliwy mat	(27:0,1/20) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
11	11	H5->G5	możliwy mat	(27:0,15/21) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (28:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na G5, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	12	H5->F5	możliwy mat	(27:0,1/21) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (28:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
13	20	G1->D1	możliwy mat	(27:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (28:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	25	G7->G5	możliwy mat	(27:0,1/20) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (28:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	26	G7->G6	możliwy mat	(27:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	27	G8->H6	możliwy mat	(27:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	28	G8->F6	możliwy mat	(27:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	29	G8->E7	możliwy mat	(27:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	31	F7->G6	możliwy mat	(27:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
20	32	F7->F6	możliwy mat	(27:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
21	33	F7->E6	możliwy mat	(27:0,1/19) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:19,19/19)			Królem z pozycji F7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	34	F7->E7	możliwy mat	(27:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	35	F7->E8	możliwy mat	(27:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	36	F8->E7	możliwy mat	(27:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
25	37	F8->D6	możliwy mat	(27:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
26	38	F8->C5	możliwy mat	(27:0,1/20) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <1,2,0,0,0>, (!) (28:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
27	39	F8->B4	możliwy mat	(27:0,6/18) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:18,18/18)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
28	40	E5->G4	możliwy mat	(27:0,1/20) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
29	41	E5->G6	możliwy mat	(27:0,2/21) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
30	42	E5->F3	możliwy mat	(27:0,4/21) w 2 ruchu [1,1,2,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (28:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
31	43	E5->D3	możliwy mat	(27:0,1/22) w 2 ruchu [1,1,2,0,0](?) <1,1,2,0,0>, (!) (28:22,22/22)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na D3 zбиты biały pionek,

							w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
32	44	E5->D7	możliwy mat	(27:0,2/21) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
33	45	E5->C4	możliwy mat	(27:0,18/21) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (28:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
34	46	E5->C6	możliwy mat	(27:0,2/21) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
35	47	C7->C5	możliwy mat	(27:0,1/20) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (28:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
36	48	C7->C6	możliwy mat	(27:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
37	49	B7->B5	możliwy mat	(27:0,1/18) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (28:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
38	50	B7->B6	możliwy mat	(27:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
39	51	A7->A5	możliwy mat	(27:0,1/20) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (28:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
40	52	A7->A6	możliwy mat	(27:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
41	53	A8->E8	możliwy mat	(27:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Gońca lub czarnego pionka
42	54	A8->D8	możliwy mat	(27:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
43	55	A8->C8	możliwy mat	(27:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
44	56	A8->B8	możliwy mat	(27:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (28:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 56 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H3->G4, 27:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8595.1, dla ruchu H3->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[26] Gh3-Gg4 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[27] Ke2-Kd2 (1) ruch białym królem

[28] Hg1-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

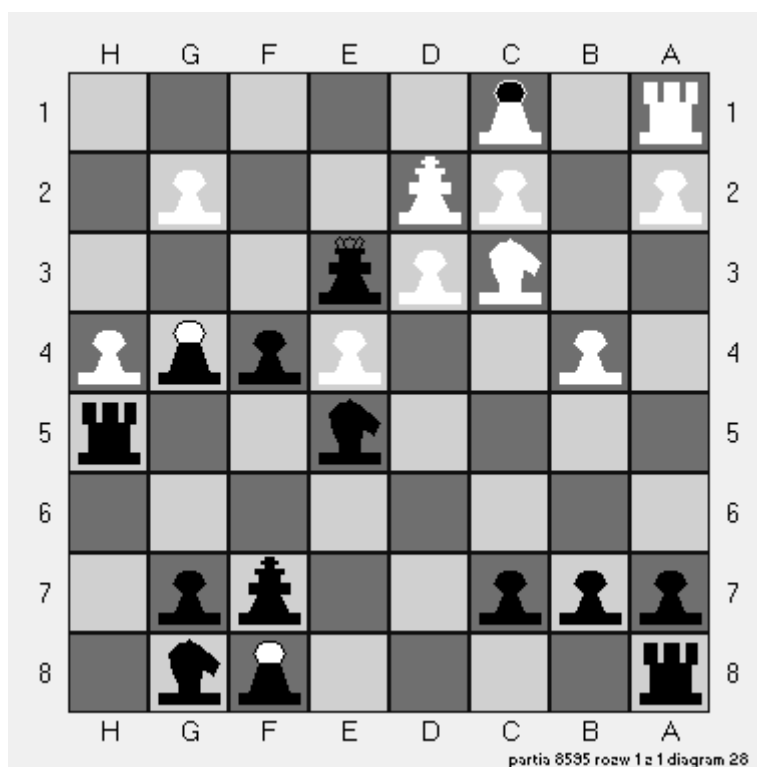


Diagram 2, partia_8595_rozw_1_z_1_diagram_28

Zadanie 2. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 8596, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h5,f2-f3,Sb8-Sa6, długość partii 44 ruchy.

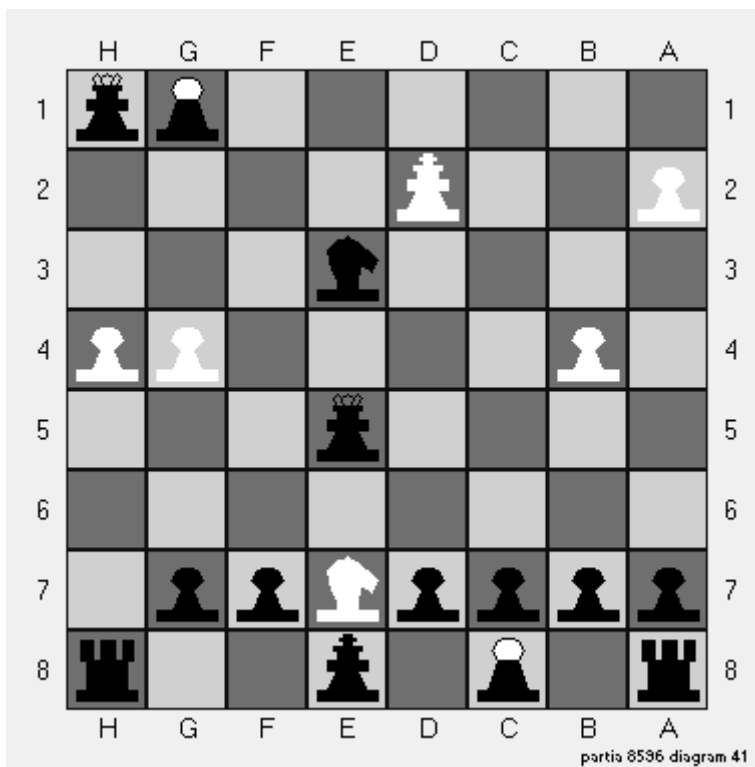


Diagram 3, partia_8596_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 59 różnych ruchów.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 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:42

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	(!) (43:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->H2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H2
2	3	H1->H4	możliwy mat	(43:0,1/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:13,13/13)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H4 zbitą białą pionkę, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	4	H1->G2	możliwy mat	(!) (43:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->G2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G2
4	5	H1->F3	możliwy mat	(!) (43:0,14/14) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (44:14,14/14)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->F3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	6	H1->E4	możliwy mat	(43:0,1/14) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	7	H1->D5	możliwy mat	(43:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	8	H1->C6	możliwy mat	(43:0,1/14) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (44:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
8	15	G1->H2	możliwy mat	(43:0,12/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (44:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G1 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
9	16	G1->F2	możliwy mat	(43:0,12/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (44:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G1 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	23	E3->F1	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E3 na F1
11	28	E3->C4	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E3 na C4
12	29	E5->H2	możliwy mat	(43:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5

							na H2
13	33	E5->F4	możliwy mat	(43:0,1/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
14	34	E5->F5	możliwy mat	(43:0,2/16) w 2 ruchu [0,1,0,0,2](?) <0,1,0,0,2>, (!) (44:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
15	35	E5->F6	możliwy mat	(43:0,1/15) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
16	36	E5->E4	możliwy mat	(43:0,1/15) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	39	E5->D4	możliwy mat	(!) (43:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E5->D4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na D4
18	40	E5->D5	możliwy mat	(43:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	41	E5->D6	możliwy mat	(43:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na D6
20	42	E5->C3	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
21	44	E5->B2	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na B2
22	46	E5->A1	możliwy mat	(43:0,1/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

Spośród 59 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) H1->F3, 43:0,14/14 czternaście na czternaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) H1->G2, 43:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) H1->H2, 43:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) E5->D4, 43:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 8596.1, dla ruchu H1->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[42] Hh1-Hf3 (1) ruch czarnym hetmanem

[43] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[44] Hf3-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

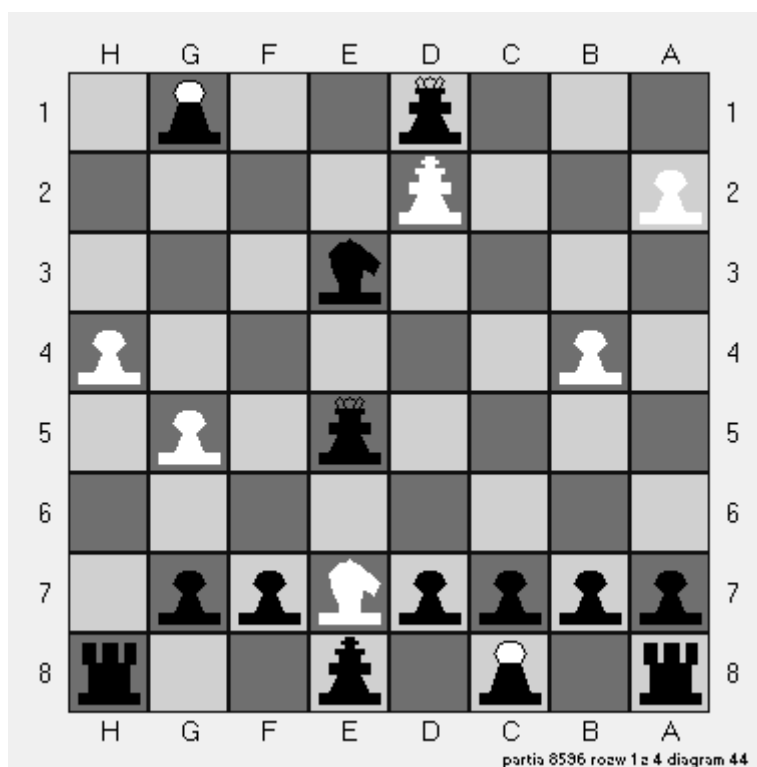


Diagram 4, partia_8596_rozw_1_z_4_diagram_44

Finał 8596.2, dla ruchu H1->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[42] Hh1-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[43] Kd2-Kd3 (1) ruch białym królem

[44] Hg2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

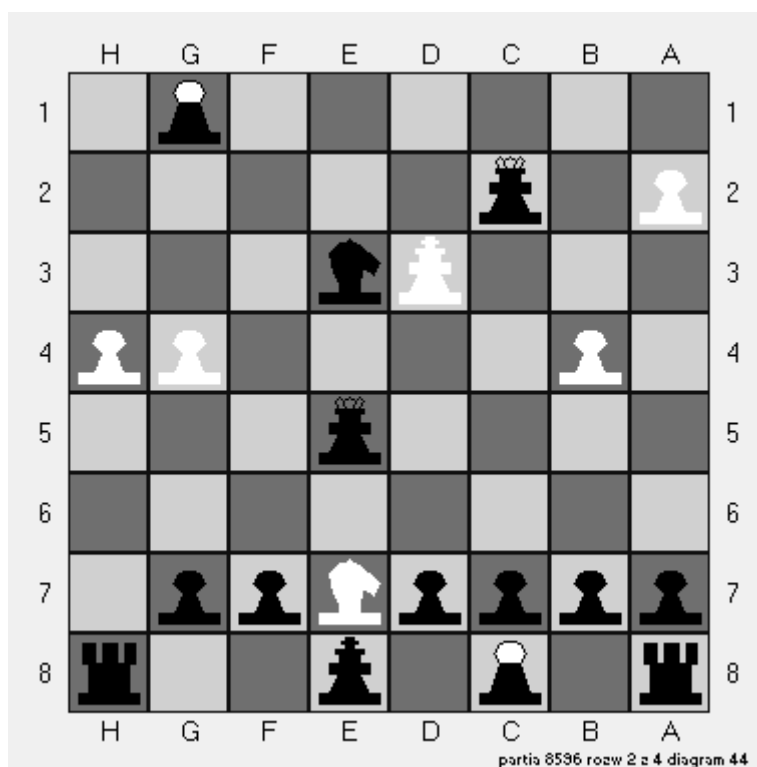


Diagram 5, partia_8596_rozw_2_z_4_diagram_44

Finał 8596.3, dla ruchu H1->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[42] Hh1-Hh2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[43] Kd2-Kd3 (1) ruch białym królem

[44] Hh2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

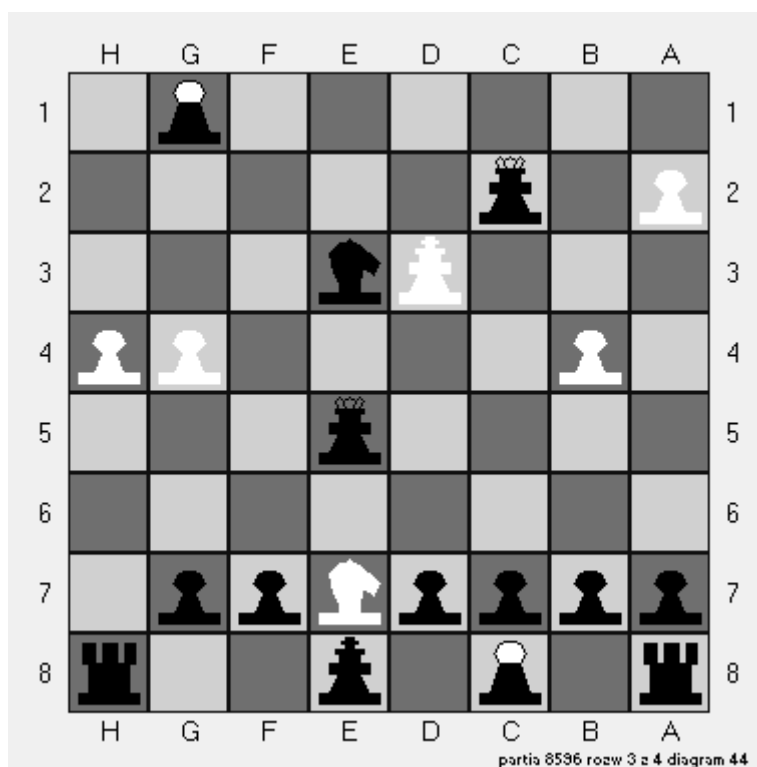


Diagram 6, partia_8596_rozw_3_z_4_diagram_44

Finał 8596.4, dla ruchu E5->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 39)

[42] He5-Hd4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[43] Kd2-Ke2 (1) ruch białym królem

[44] Hd4-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

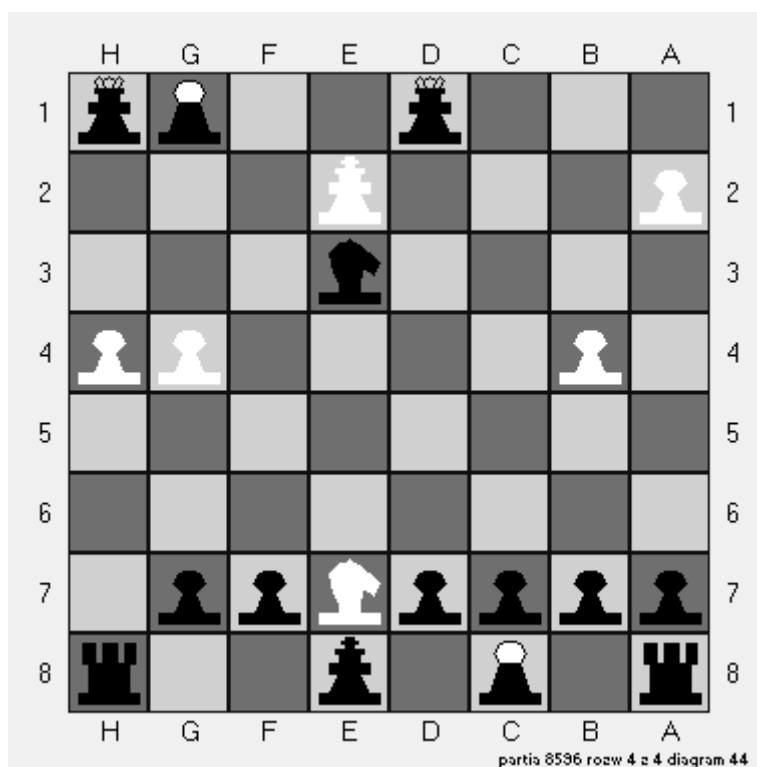


Diagram 7, partia_8596_rozw_4_z_4_diagram_44