

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

25.08.2023

34/2023



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 10 ruchów prowadzących do sukcesu	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	36
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	46
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 11. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	58
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	66
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 14. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	75
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	85
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	96
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	103
Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	111
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 26. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	134
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	141
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	145
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	152
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	159
Zadanie 31. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	162
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 33. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	180
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	186
Zadanie 35. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	191
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 37. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	205
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	212
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	220
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	229
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	237
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	242
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	247
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	251

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	255
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	261
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	268

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, 9, 24, 28, 31

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 36, 41, 46, 51, 54

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 58, 66, 70, 75, 80

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 85, 90, 96, 99, 103

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 111, 118, 121, 127, 130

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 134, 141, 145, 152, 159

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 162, 174, 180, 186, 191

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 202, 205, 212, 217, 220

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 226, 229, 232, 237, 242

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 247, 251, 255, 261, 268

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 11425, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f5,b2-b4,f5-f4, długość partii 54 ruchy.

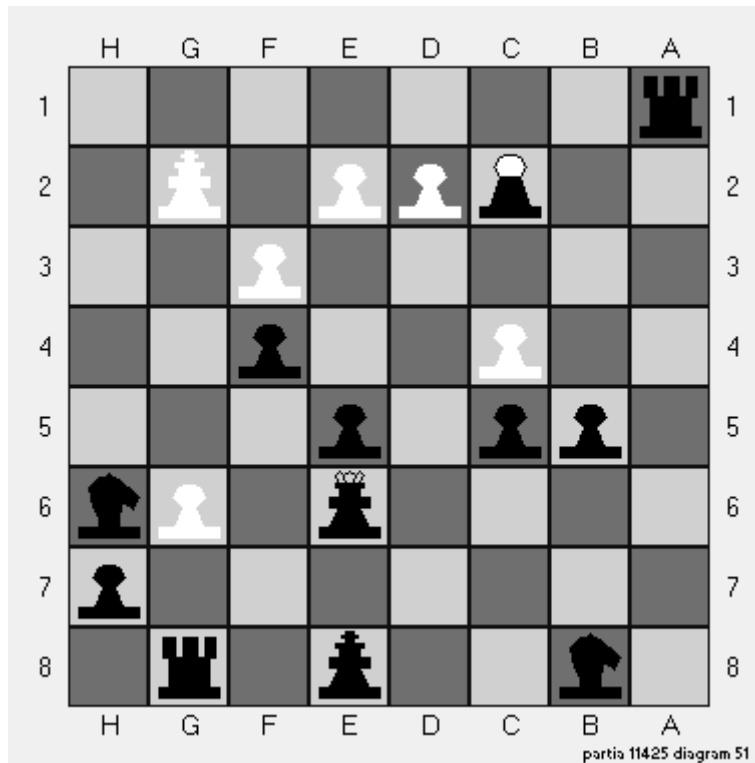


Diagram 1, partia_11425_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 55 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:52

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	10	E6->H3	możliwy mat	(53:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
2	11	E6->G4	możliwy mat	(53:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	12	E6->G6	możliwy mat	(!) (53:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E6->G6 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na G6 zбиты biały pionek

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

1) E6->G6, 53:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 11425.1, dla ruchu E6->G6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[52] He6:Hg6 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[53] Kg2-Kh2 (1) ruch białym królem

[54] Hg6-Hh5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

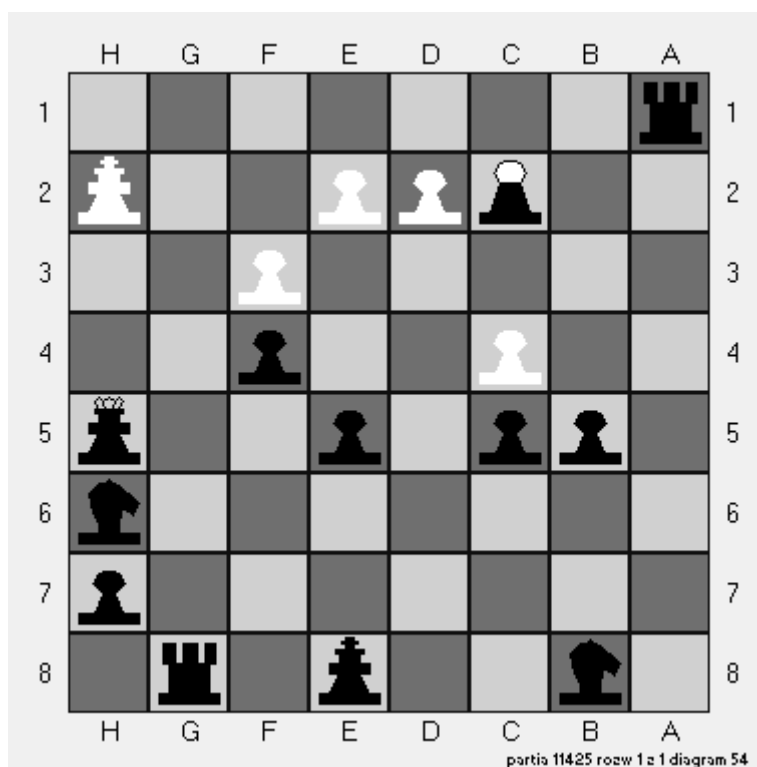


Diagram 2, partia_11425_rozw_1_z_1_diagram_54

Zadanie 2. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 11426, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f5,b2-b4,e7-e5, długość partii 52 ruchy.

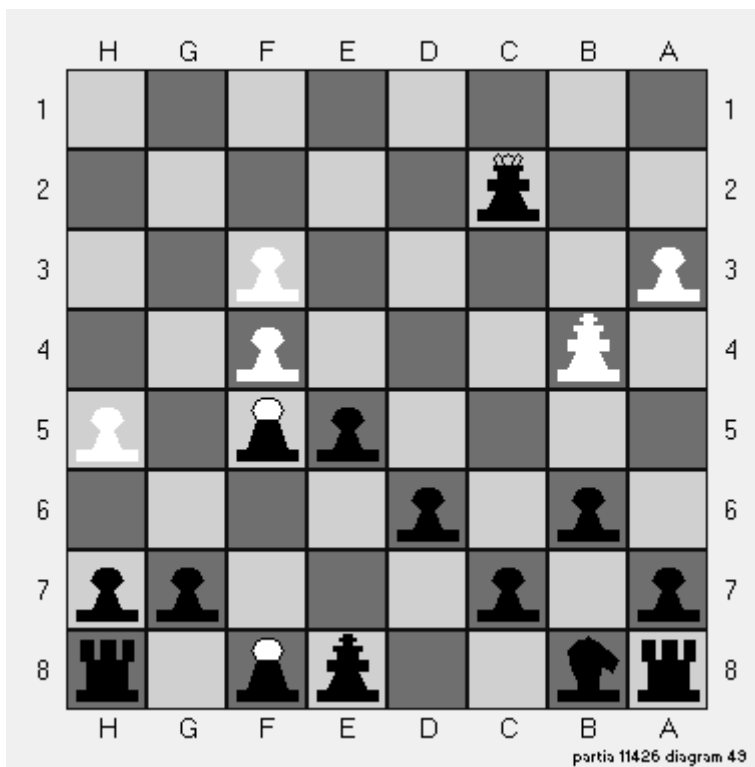


Diagram 3, partia_11426_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj dziesięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 ruchu.

- | | |
|----------|-----------|
| 1) _____ | 6) _____ |
| 2) _____ | 7) _____ |
| 3) _____ | 8) _____ |
| 4) _____ | 9) _____ |
| 5) _____ | 10) _____ |

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:50

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H6	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H8->G8	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	G7->G5	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G7->G6	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	F5->H3	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	F5->G4	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
7	7	F5->G6	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	8	F5->E4	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	9	F5->E6	możliwy mat	(!) (51:0,5/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F5->E6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	F5->D3	możliwy mat	(!) (51:0,4/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F5->D3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	11	F5->D7	możliwy mat	(!) (51:0,4/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F5->D7 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	12	F5->C8	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	13	F8->E7	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	14	E5->F4	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na F4 zбиты biały pionek
15	15	E5->E4	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	16	E8->F7	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	17	E8->E7	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	18	E8->D7	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	19	E8->D8	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	20	D6->D5	możliwy mat	(!) (51:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D6->D5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5
21	24	C2->E2	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	25	C2->E4	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
23	26	C2->D1	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	28	C2->D3	możliwy mat	(51:0,2/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na D3, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
25	29	C2->C1	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	30	C2->C3	możliwy mat	(51:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
27	32	C2->C5	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C5
28	34	C2->B1	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na B1
29	35	C2->B2	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na B2
30	37	C2->A2	możliwy mat	(51:0,2/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	39	C7->C5	możliwy mat	(!) (51:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C7->C5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5
32	40	C7->C6	możliwy mat	(!) (51:0,3/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C7->C6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	41	B6->B5	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	43	B8->C6	możliwy mat	(!) (51:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->C6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
35	44	B8->A6	możliwy mat	(!) (51:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->A6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
36	45	A7->A5	możliwy mat	(!) (51:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A7->A5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
37	46	A7->A6	możliwy mat	(!) (51:0,3/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A7->A6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 46 ruchów, dziesięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F5->D7, 51:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) C7->C6, 51:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) A7->A6, 51:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) F5->E6, 51:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 5) D6->D5, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 6) B8->A6, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 7) A7->A5, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 8) F5->D3, 51:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 9) C7->C5, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 10) B8->C6, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11426.1, dla ruchu F5->D7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[50] Gf5-Gd7 (1) ruch czarnym gońcem

[51] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[52] d6- d5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

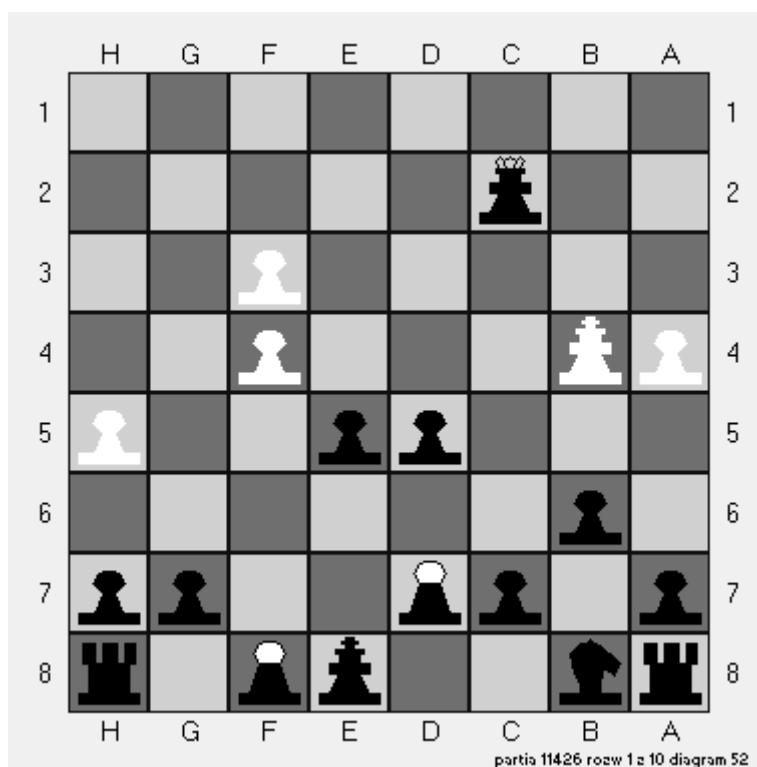


Diagram 4, partia_11426_rozw_1_z_10_diagram_52

Finał 11426.2, dla ruchu C7->C6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 40)

[50] c7- c6 (1) ruch czarnym pionkiem

[51] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[52] d6- d5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

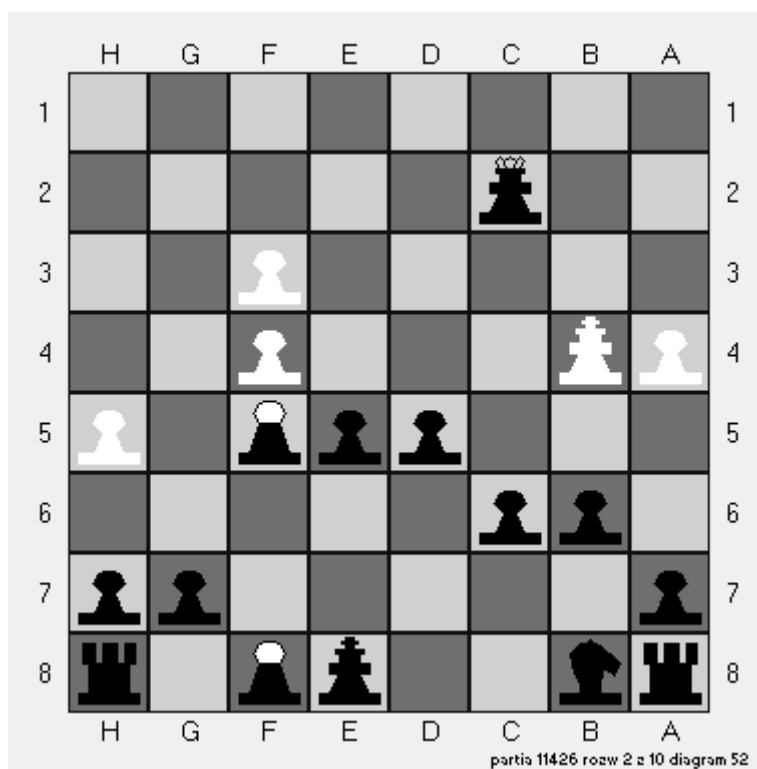


Diagram 5, partia_11426_rozw_2_z_10_diagram_52

Finał 11426.3, dla ruchu A7->A6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 46)

[50] a7- a6 (1) ruch czarnym pionkiem

[51] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[52] d6- d5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

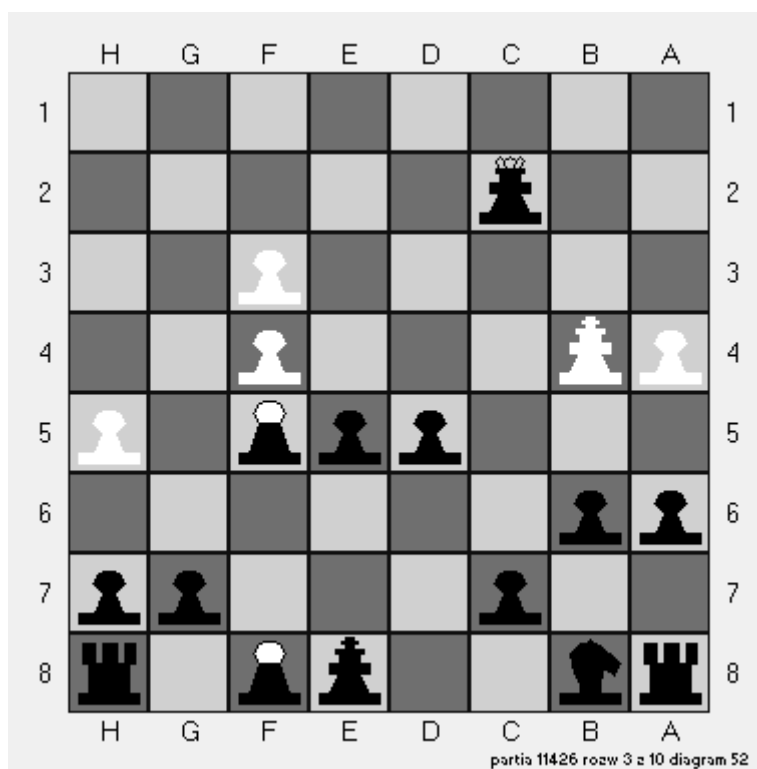


Diagram 6, partia_11426_rozw_3_z_10_diagram_52

Finał 11426.4, dla ruchu F5->E6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[50] Gf5-Ge6 (1) ruch czarnym gońcem

[51] Kb4-Kb5 (1) ruch białym królem

[52] Hc2-Hb3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

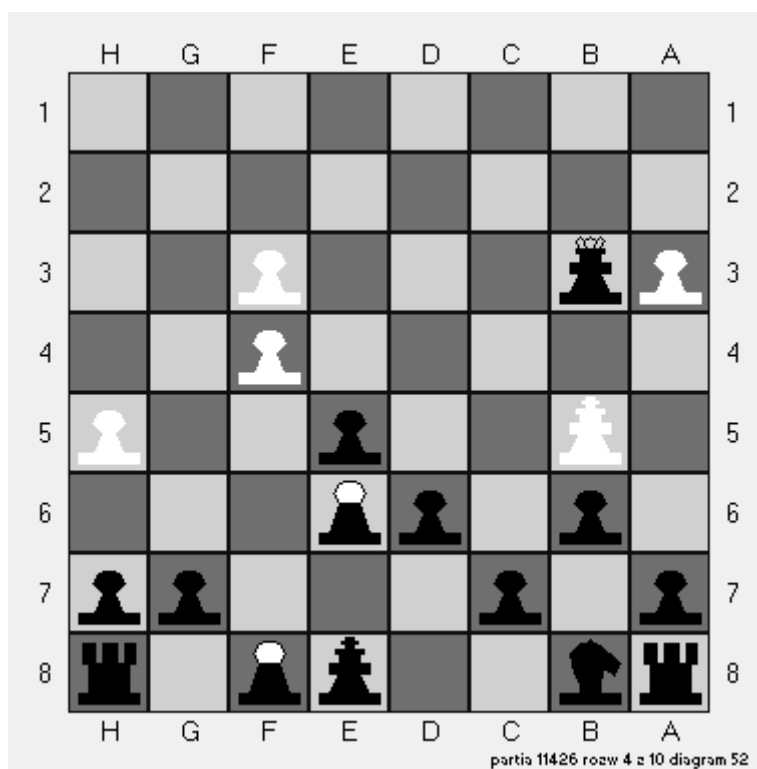


Diagram 7, partia_11426_rozw_4_z_10_diagram_52

Finał 11426.5, dla ruchu D6->D5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[50] d6- d5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kb4-Kb5 (1) ruch białym królem

[52] Gf5-Gd7 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

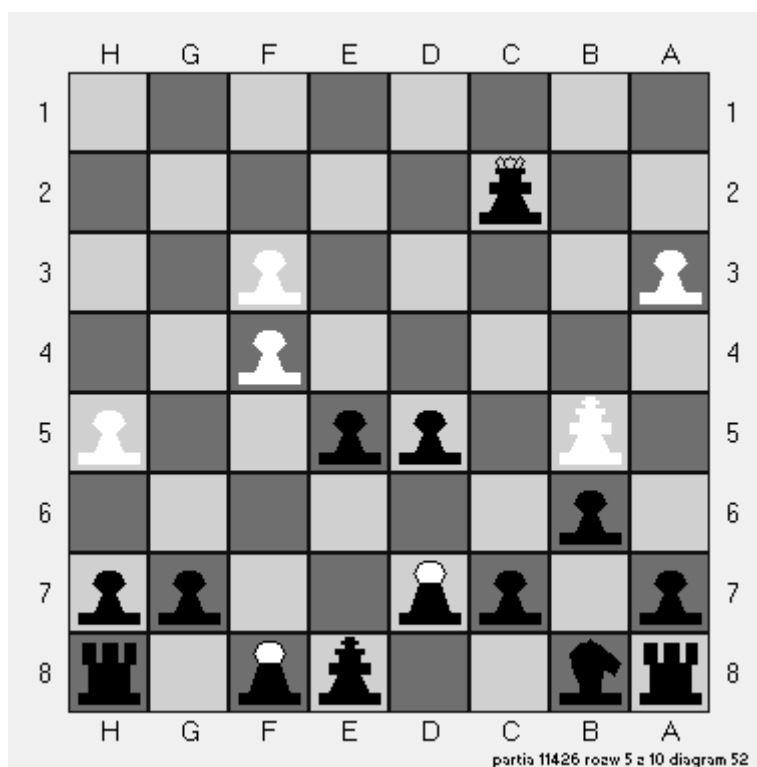


Diagram 8, partia_11426_rozw_5_z_10_diagram_52

Finał 11426.6, dla ruchu B8->A6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 44)

[50] Sb8-Sa6 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kb4-Kb5 (1) ruch białym królem

[52] Gf5-Gd3 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

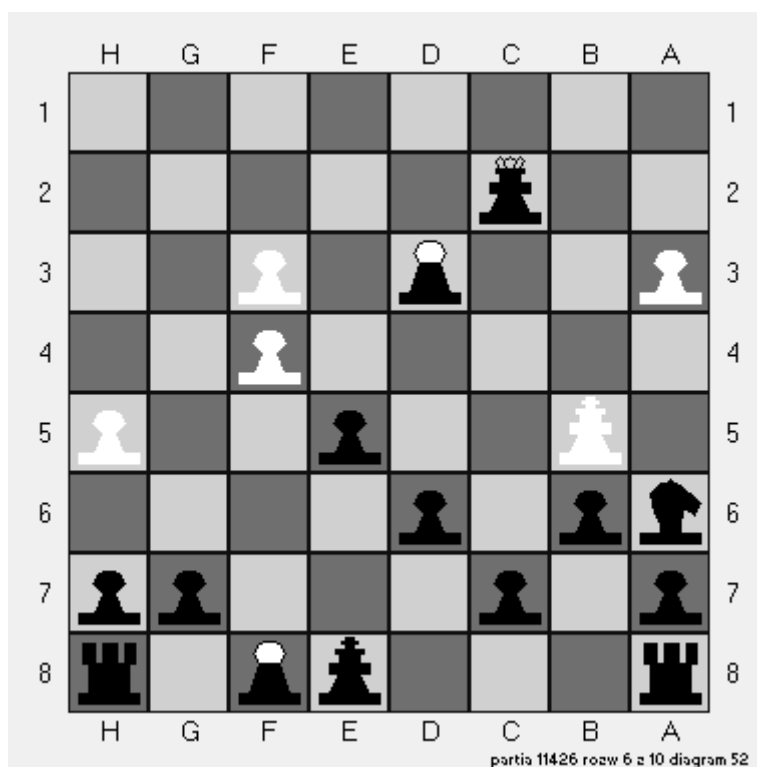


Diagram 9, partia_11426_rozw_6_z_10_diagram_52

Finał 11426.7, dla ruchu A7->A5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 45)

[50] a7- a5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kb4-Kb5 (1) ruch białym królem

[52] Gf5-Gd7 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

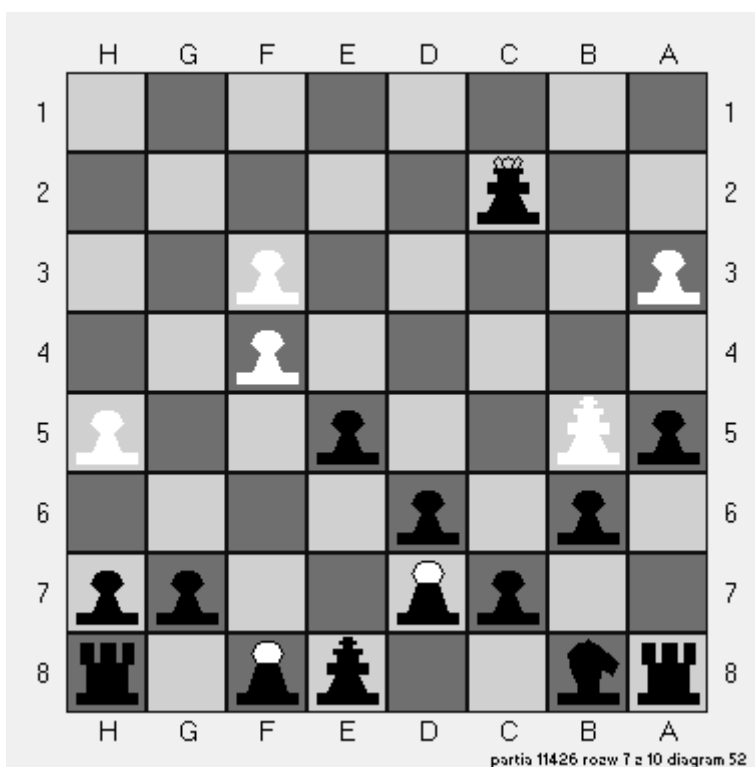


Diagram 10, partia_11426_rozw_7_z_10_diagram_52

Finał 11426.8, dla ruchu F5->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 10)

[50] Gf5-Gd3 (1) ruch czarnym gońcem

[51] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[52] Hc2-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

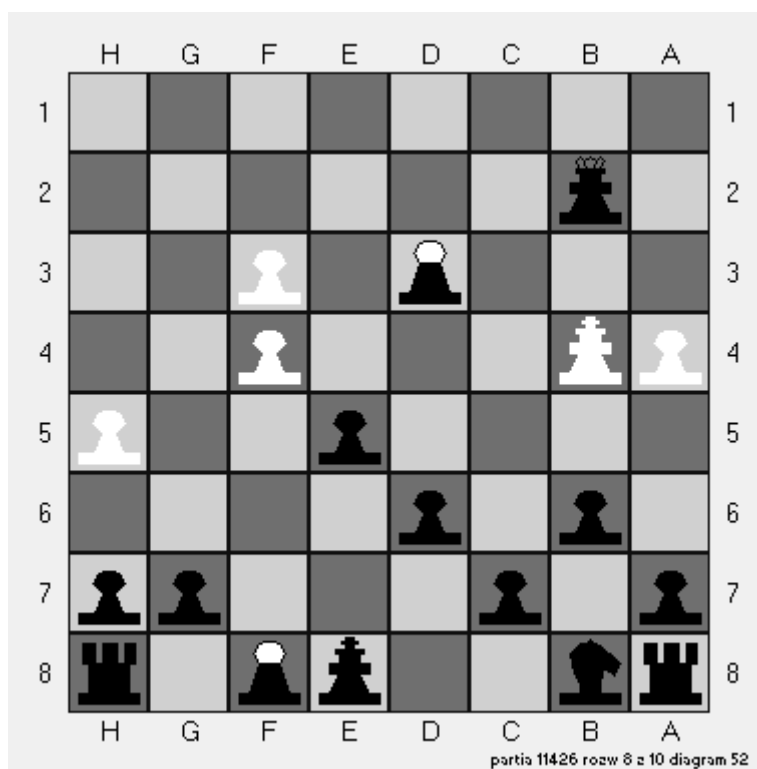


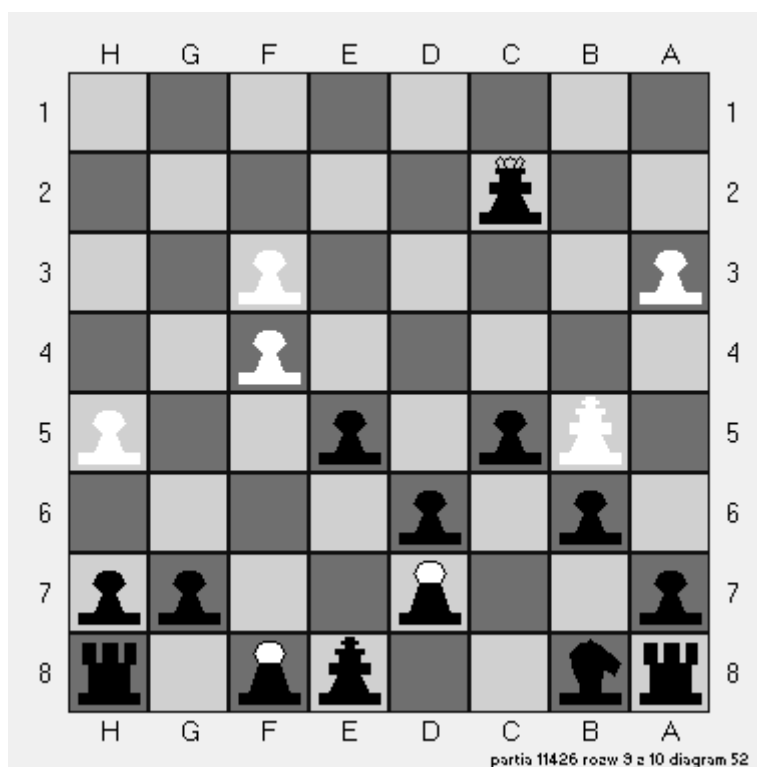
Diagram 11, partia_11426_rozw_8_z_10_diagram_52

Finał 11426.9, dla ruchu C7->C5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 39)

[50] c7- c5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kb4-Kb5 (1) ruch białym królem

[52] Gf5-Gd7 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/



Finał 11426.10, dla ruchu B8->C6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 43)

[50] Sb8-Sc6 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kb4-Kb5 (1) ruch białym królem

[52] a7- a6 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

