

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

16.09.2022

37/2022



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 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	17
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	20
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	23
Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	28
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	34
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	40
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	44
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	50
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	57
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	62
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	66
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	70
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	74
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	77
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	80
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	84
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	90
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	94
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	99
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	103
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	106
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	110
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	116
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	122
Zadanie 26. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	127
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	135
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	138
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	141
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	145
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	150
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	153
Zadanie 33. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	158
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	167
Zadanie 35. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	170
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	176
Zadanie 37. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	180
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	190
Zadanie 39. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	197
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	204
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	207
Zadanie 42. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu.....	210
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	224
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	229
Zadanie 45. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	233
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	240
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	243

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	250
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	256
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	260

1. Jak powstają zagadki ?

Zagadki szachowe generowane są programem Turniej poziom 2na2 który gra sam ze sobą w specjalnym trybie w którym dla pionków i figur czarnych przewiduje 5 ruchów do przodu a dla pionków i figur białych przewiduje tylko 3 ruchy do przodu. Większość partii kończy się oczywiście zwycięstwem czarnych figur, niektóre jednak rozgrywki kończą się remisem. Zagadki powstają gdy program wykryje możliwość zamatowania przeciwnika w sposób pewny.

Prezentowany jest diagram który trzeba rozwiązać przewidując jeden swój ruch, jeden ruch przeciwnika i jeden swój zwycięski ruch który jest odpowiedzią do wygenerowanej zagadki. Program wykrywa wszystkie ruchy prowadzące do sukcesu, zarówno pewne czyli gdy wszystkie ścieżki zawierają sukces w trzecim ruchu jaki i niepewne gdy tylko co najmniej jedna ścieżka zawiera sukces w trzecim ruchu. Prezentowane są wszystkie rozwiązania zarówno pewne jak i niepewne. Rozwiązania pewne wyróżnione są na zielono. Dodatkowo gdy występuje ruch umożliwiający remis w jednym ruchu, to zagadka powiększona jest o pytanie jaki ruch może zmarnować szansę na sukces. Tak więc rozwiązując diagram trzeba w takiej sytuacji rozważyć ruchy zapewniające sukces niezależnie jaki ruch wykona przeciwnik jak i wykryć ruch który byłby błędem w zwycięskiej sytuacji, gdy istnieją ruchy z pewnym sukcesem. W odpowiedziach prezentowane są wszystkie zwycięskie plansze końcowe wraz z przebiegiem każdej końcówki partii. Jeśli rozwiązanie diagramu ma wiele pewnych odpowiedzi to, prezentowane jest pod diagramem tyle pól do wpisania odpowiedzi ile jest prawidłowych rozwiązań.

Diagram i pola do wpisania odpowiedzi zawsze umieszczone są na jednej stronie, a odpowiedzi umieszczone są na paru następnych stronach, umożliwia to wydrukowanie zestawów z pytaniami.

Zestaw 1, strony do wydrukowania: 6, 17, 20, 23, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 34, 40, 44, 50, 57

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 62, 66, 70, 74, 77

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 80, 84, 90, 94, 99

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 103, 106, 110, 116, 122

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 127, 135, 138, 141, 145

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 150, 153, 158, 167, 170

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 176, 180, 190, 197, 204

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 207, 210, 224, 229, 233

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 240, 243, 250, 256, 260

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 5 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 8795, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h5,b2-b3,Sb8-Sc6, długość partii 38 ruchów.

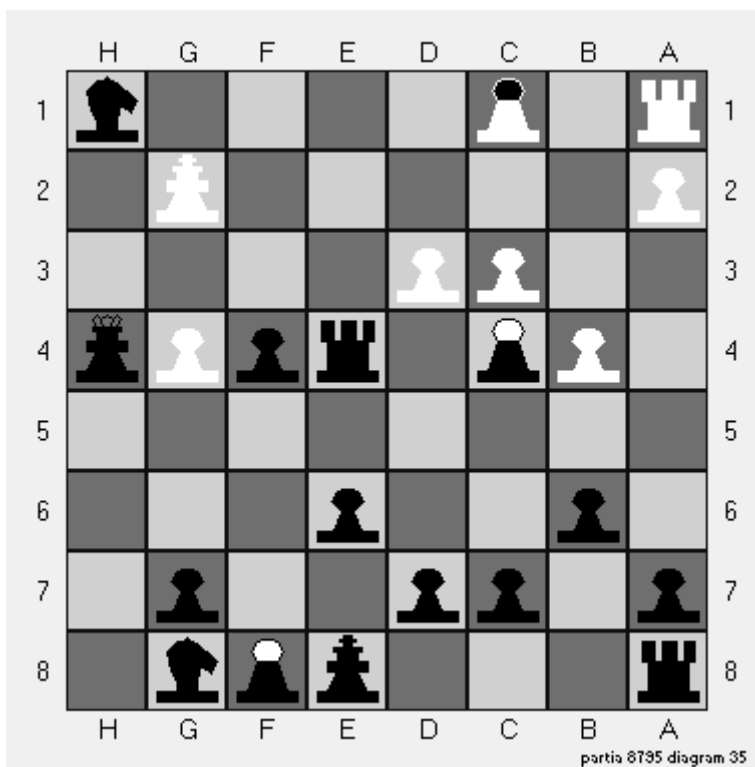


Diagram 1, partia_8795_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 52 różne ruchy.

Zaproponuj pięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

5) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:36

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	H1->F2	możliwy mat	(37:0,3/16) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H1 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	3	H4->H2	możliwy mat	(37:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (38:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	4	H4->H3	możliwy mat	(37:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (38:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	9	H4->G3	możliwy mat	(!) (37:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (38:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H4->G3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	10	H4->G4	możliwy mat	(37:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na G4 zbitą białą pionkę, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	12	H4->F2	możliwy mat	(!) (37:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (38:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H4->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	14	H4->E1	możliwy mat	(37:0,2/16) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H4 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	17	G7->G5	możliwy mat	(37:0,1/15) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	18	G7->G6	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub

							czarnego pionka
10	19	G8->H6	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
11	20	G8->F6	możliwy mat	(37:0,2/16) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	21	G8->E7	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
13	22	F4->F3	możliwy mat	(!) (37:0,3/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (38:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F4->F3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	23	F8->E7	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	24	F8->D6	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	25	F8->C5	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [1,2,0,1,0](?) <1,2,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	26	F8->B4	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [1,2,0,1,0](?) <1,2,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	27	E4->E1	możliwy mat	(!) (37:0,13/13) w 2 ruchu [1,1,0,0,0], (!) (38:13,13/13)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E4->E1 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E4 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	28	E4->E2	możliwy mat	(!) (37:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E4->E2	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E4 na

						wygrywasz	E2
20	29	E4->E3	możliwy mat	(37:0,2/13) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
21	30	E4->E5	możliwy mat	(37:0,2/15) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (38:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	31	E4->D4	możliwy mat	(37:0,2/15) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E4 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	32	E6->E5	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	33	E8->F7	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
25	34	E8->E7	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
26	35	E8->D8	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
27	36	E8->C8	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
28	37	D7->D5	możliwy mat	(37:0,2/16) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
29	38	D7->D6	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7

				(!) (38:16,16/16)			na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
30	39	C4->D3	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:13,13/13)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na D3 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	40	C4->D5	możliwy mat	(37:0,13/16) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
32	41	C4->B3	możliwy mat	(37:0,1/17) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
33	42	C4->B5	możliwy mat	(37:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (38:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
34	43	C4->A2	możliwy mat	(37:0,1/15) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:15,15/15)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na A2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
35	44	C4->A6	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
36	45	C7->C5	możliwy mat	(37:0,1/17) w 2 ruchu [2,1,0,1,0](?) <2,1,0,1,0>, (!) (38:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
37	46	C7->C6	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
38	47	B6->B5	możliwy mat	(37:0,1/15) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka

39	48	A7->A5	możliwy mat	(37:0,1/17) w 2 ruchu [2,1,0,1,0](?) <2,1,0,1,0>, (!) (38:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
40	49	A7->A6	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
41	50	A8->D8	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
42	51	A8->C8	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
43	52	A8->B8	możliwy mat	(37:0,1/16) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 52 ruchów, pięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E4->E1, 37:0,13/13 trzynaście na trzynaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) F4->F3, 37:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) E4->E2, 37:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) H4->F2, 37:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 5) H4->G3, 37:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 8795.1, dla ruchu E4->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[36] We4-We1 (1) ruch czarną wieżą

[37] Gc1:Gf4 (2) pobicie białym gońcem czarnego pionka

[38] Gc4-Gd5 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

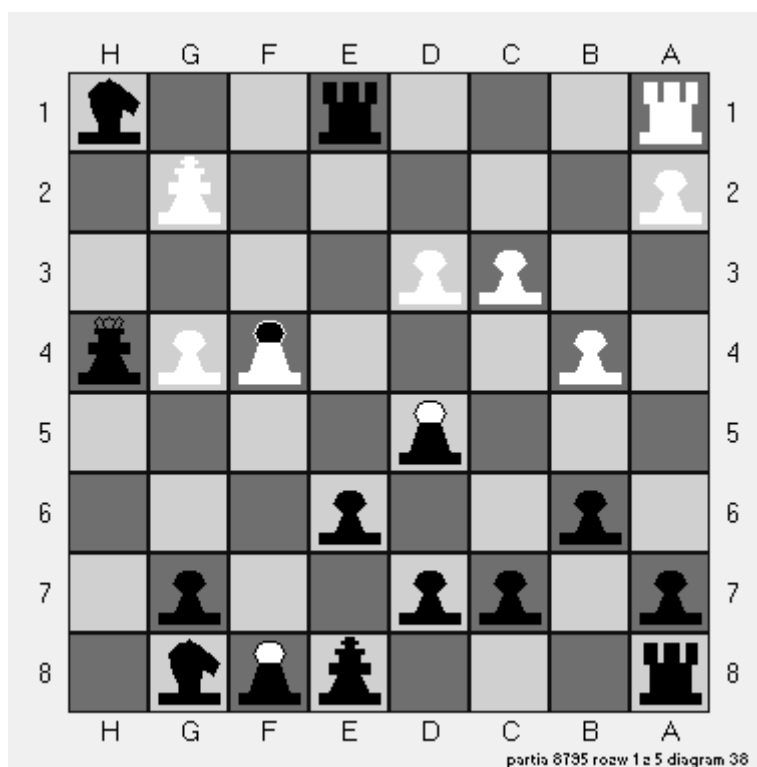


Diagram 2, partia_8795_rozw_1_z_5_diagram_38

Finał 8795.2, dla ruchu F4->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[36] f4- f3 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[37] Kg2-Kg1 (1) ruch białym królem

[38] We4-We1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

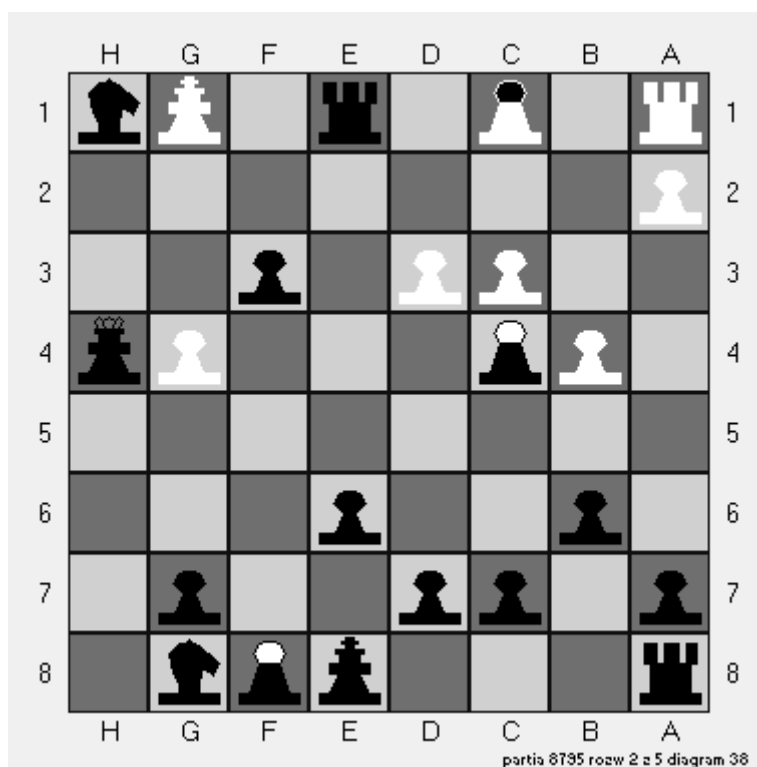


Diagram 3, partia_8795_rozw_2_z_5_diagram_38

Finał 8795.3, dla ruchu E4->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[36] We4-We2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[37] Kg2-Kg1 (1) ruch białym królem

[38] Hh4-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

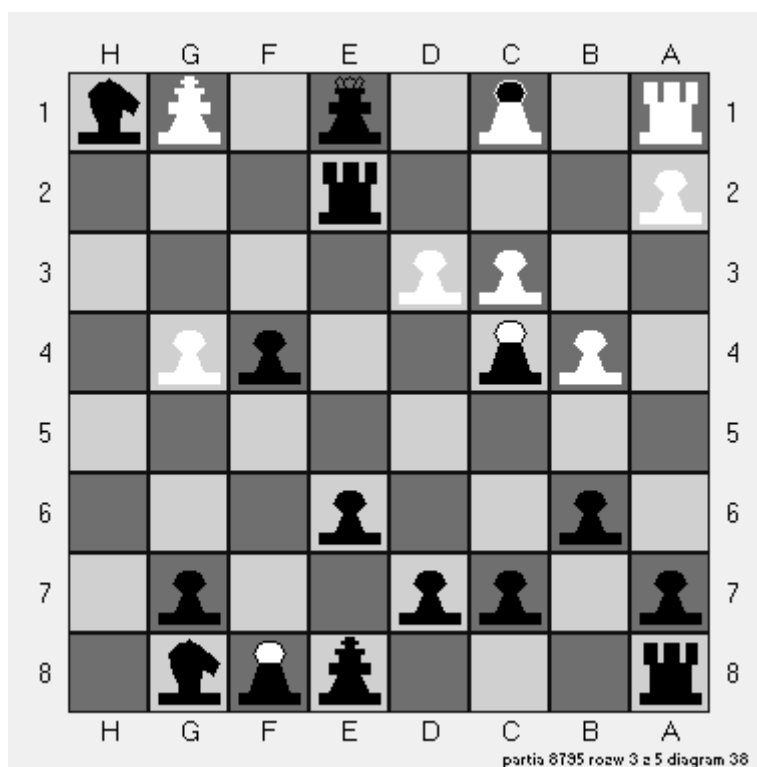


Diagram 4, partia_8795_rozw_3_z_5_diagram_38

Finał 8795.4, dla ruchu H4->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[36] Hh4-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[37] Kg2-Kh3 (1) ruch białym królem

[38] Hf2-Hg3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

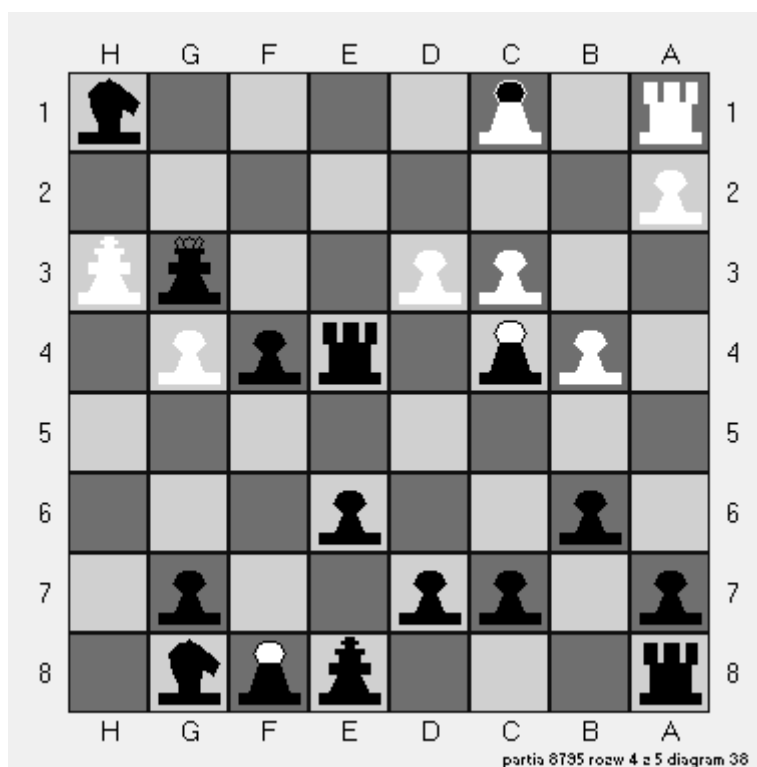


Diagram 5, partia_8795_rozw_4_z_5_diagram_38

Finał 8795.5, dla ruchu H4->G3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[36] Hh4-Hg3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[37] Kg2:Kh1 (2) pobicie białym królem czarnego konia

[38] We4-We1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

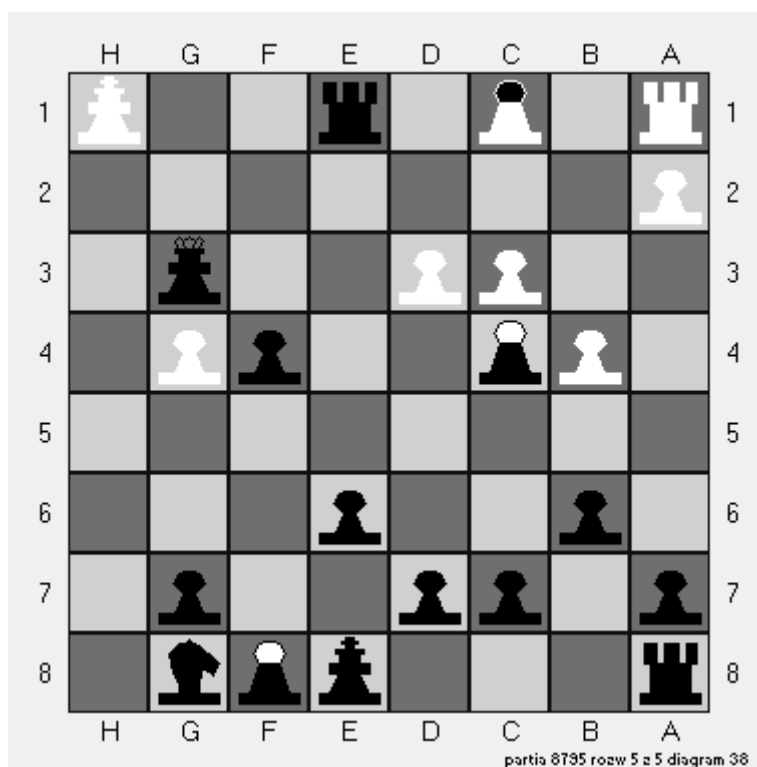


Diagram 6, partia_8795_rozw_5_z_5_diagram_38

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 8796, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h5,b2-b3,Sb8-Sa6, długość partii 56 ruchów.

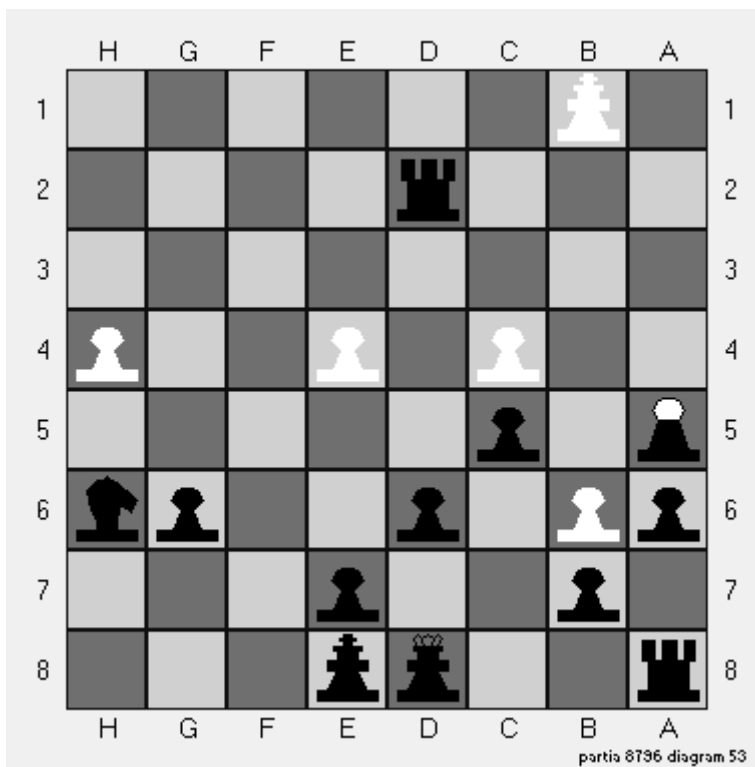


Diagram 7, partia_8796_diagram_53

Oczekiwany 54 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 33 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 56 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 55 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:54

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	26	D8->B6	możliwy mat	(!) (55:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->B6 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na B6 zbitą białą pionek

Spośród 33 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D8->B6, 55:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 8796.1, dla ruchu D8->B6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[54] Hd8:Hb6 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[55] Kb1-Kc1 (1) ruch białym królem

[56] Hb6-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

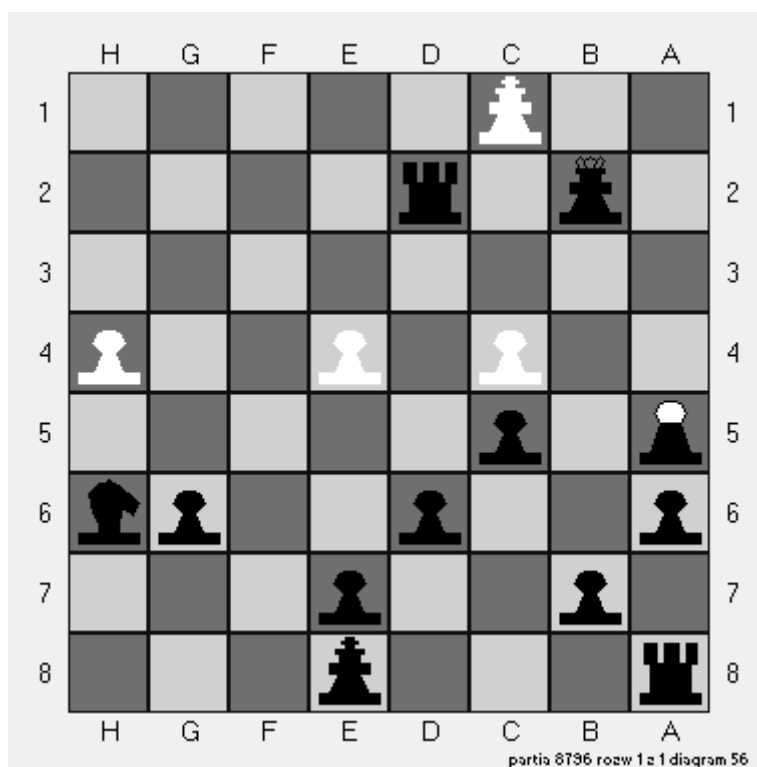


Diagram 8, partia_8796_rozw_1_z_1_diagram_56