

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

30.09.2022

39/2022



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	14
Zadanie 3. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	17
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	23
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	33
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	38
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	52
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	62
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	66
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	75
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 17. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	86
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 23. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	114
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	144
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	154
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	161
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 34. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	168
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	173
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	184
Zadanie 39. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	188
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	199
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	203
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	211
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 45. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	222
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	230
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	235

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	239
Zadanie 49. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	242
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	252

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, 14, 17, 23, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 33, 38, 46, 49, 52

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 59, 62, 66, 75, 78

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 81, 86, 95, 98, 101

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 107, 110, 114, 121, 126

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 132, 137, 140, 144, 151

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 154, 161, 165, 168, 173

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 176, 180, 184, 188, 199

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 203, 208, 211, 218, 222

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 230, 235, 239, 242, 252

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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 9056, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h6,e2-e4,e7-e6, długość partii 30 ruchów.

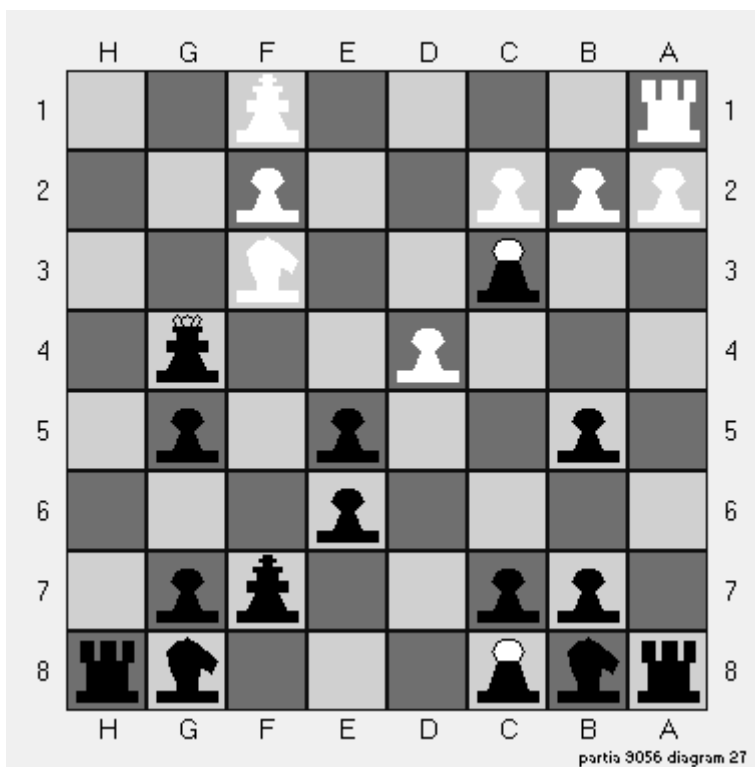


Diagram 1, partia_9056_diagram_27

Oczekiwany 28 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

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

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:28

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H8->H1	możliwy mat	(!) (29:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H8->H1 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H1
2	2	H8->H2	możliwy mat	(29:0,3/19) w 2 ruchu [3,1,0,1,0](?) <3,1,0,1,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
3	3	H8->H3	możliwy mat	(29:0,3/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	4	H8->H4	możliwy mat	(29:0,2/19) w 2 ruchu [3,1,0,1,0](?) <3,1,0,1,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	5	H8->H5	możliwy mat	(29:0,2/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	6	H8->H6	możliwy mat	(29:0,2/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
7	7	H8->H7	możliwy mat	(29:0,2/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	8	G4->H3	możliwy mat	(29:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H3
9	9	G4->H4	możliwy mat	(29:0,1/21) w 2 ruchu [3,1,0,0,1](?) <3,1,0,0,1>, (!) (30:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
10	10	G4->H5	możliwy mat	(29:0,1/21) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (30:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

11	14	G4->F3	możliwy mat	(!) (29:0,12/12) w 2 ruchu [1,1,0,0,0], (!) (30:12,12/12)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->F3 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na F3 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	17	G4->E4	możliwy mat	(29:0,2/20) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
13	19	G7->G6	możliwy mat	(29:0,2/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
14	21	G8->F6	możliwy mat	(29:0,2/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	22	G8->E7	możliwy mat	(29:0,2/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	23	F7->G6	możliwy mat	(29:0,3/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	24	F7->F6	możliwy mat	(29:0,4/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	25	F7->F8	możliwy mat	(29:0,4/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	26	F7->E7	możliwy mat	(29:0,4/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
20	27	F7->E8	możliwy mat	(29:0,4/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub

							czarnego pionka
21	28	E5->E4	możliwy mat	(29:0,2/18) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	29	E5->D4	możliwy mat	(29:0,3/18) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (30:18,18/18)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na D4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	30	C3->E1	możliwy mat	(29:0,2/21) w 2 ruchu [3,3,0,0,0](?) <3,2,0,0,0>, (!) (30:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	31	C3->D2	możliwy mat	(29:0,2/20) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
25	32	C3->D4	możliwy mat	(29:0,3/20) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (30:20,20/20)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na D4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
26	33	C3->B2	możliwy mat	(29:0,2/19) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na B2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	34	C3->B4	możliwy mat	(29:0,2/19) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	35	C3->A5	możliwy mat	(29:0,2/20) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	36	C7->C5	możliwy mat	(29:0,2/20) w 2 ruchu [4,1,0,0,0](?) <4,1,0,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
30	37	C7->C6	możliwy mat	(29:0,2/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
31	38	C8->D7	możliwy mat	(29:0,2/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na

				(!) (30:19,19/19)			D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
32	39	B5->B4	możliwy mat	(29:0,2/18) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (30:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
33	40	B7->B6	możliwy mat	(29:0,2/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
34	41	B8->D7	możliwy mat	(29:0,2/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
35	42	B8->C6	możliwy mat	(29:0,2/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
36	43	B8->A6	możliwy mat	(29:0,2/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
37	44	A8->A2	możliwy mat	(29:0,5/18) w 2 ruchu [3,1,0,1,0](?) <3,1,0,1,0>, (!) (30:18,18/18)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
38	45	A8->A3	możliwy mat	(29:0,2/18) w 2 ruchu [3,1,0,1,0](?) <3,1,0,1,0>, (!) (30:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
39	46	A8->A4	możliwy mat	(29:0,2/18) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (30:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
40	47	A8->A5	możliwy mat	(29:0,2/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
41	48	A8->A6	możliwy mat	(29:0,2/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
42	49	A8->A7	możliwy mat	(29:0,2/19) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 49 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) G4->F3, 29:0,12/12 dwanaście na dwanaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) H8->H1, 29:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 9056.1, dla ruchu G4->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[28] Hg4:Hf3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia

[29] b2- b4 (1) ruch białym pionkiem

[30] Wh8-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

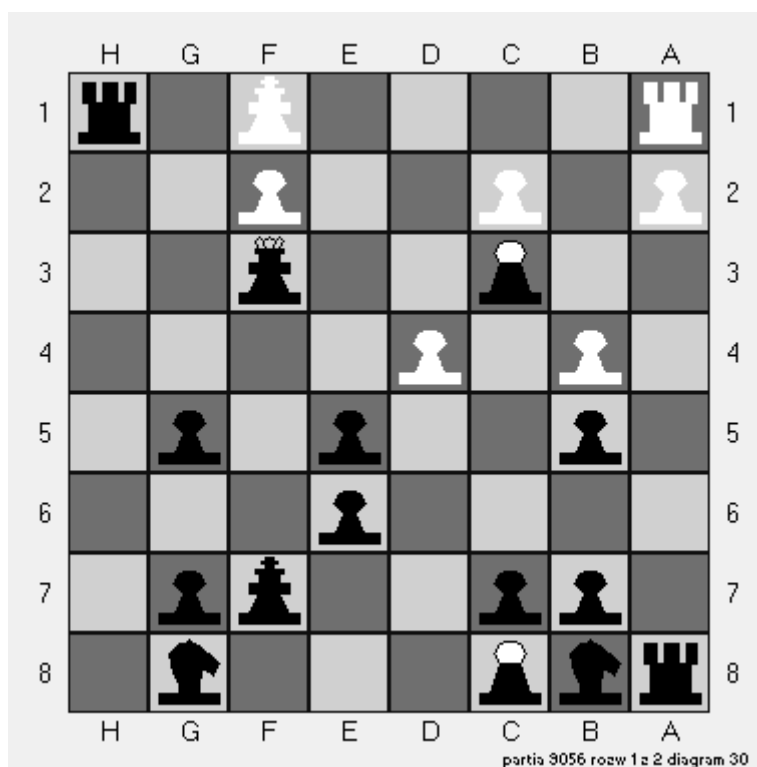


Diagram 2, partia_9056_rozw_1_z_2_diagram_30

Finał 9056.2, dla ruchu H8->H1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[28] Wh8-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[29] Kf1-Ke2 (1) ruch białym królem

[30] Hg4-He4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

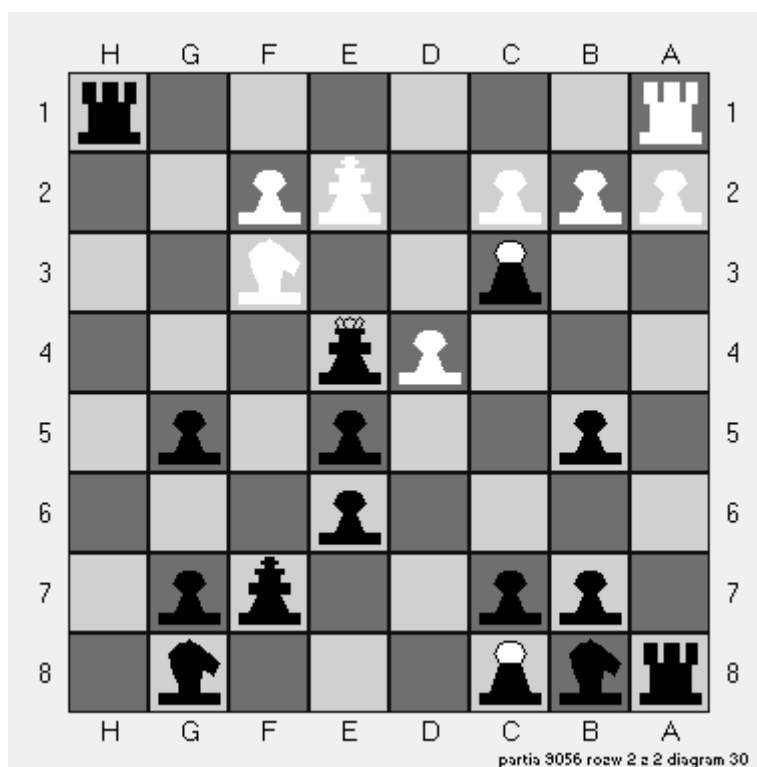


Diagram 3, partia_9056_rozw_2_z_2_diagram_30

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 9057, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h6,e2-e4,d7-d5, długość partii 46 ruchów.

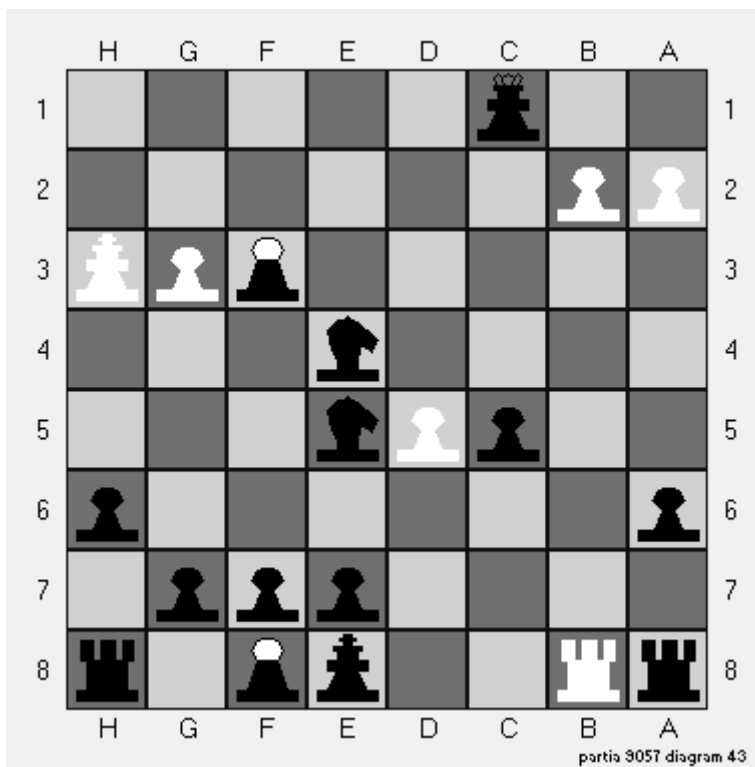


Diagram 4, partia_9057_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 2 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	E8->D7	możliwy mat	(45:0,16/18) w 2 ruchu [0,1,0,1,0], (!) (46:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
2	2	A8->B8	możliwy mat	(!) (45:0,8/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->B8 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8 zbija białą Wieżę

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

1) A8->B8, 45:0,8/8 osiem na osiem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9057.1, dla ruchu A8->B8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[44] Wa8:Wb8 (2) pobicie czarną wieżą białej wieży

[45] Kh3-Kh2 (1) ruch białym królem

[46] Hc1-Hh1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

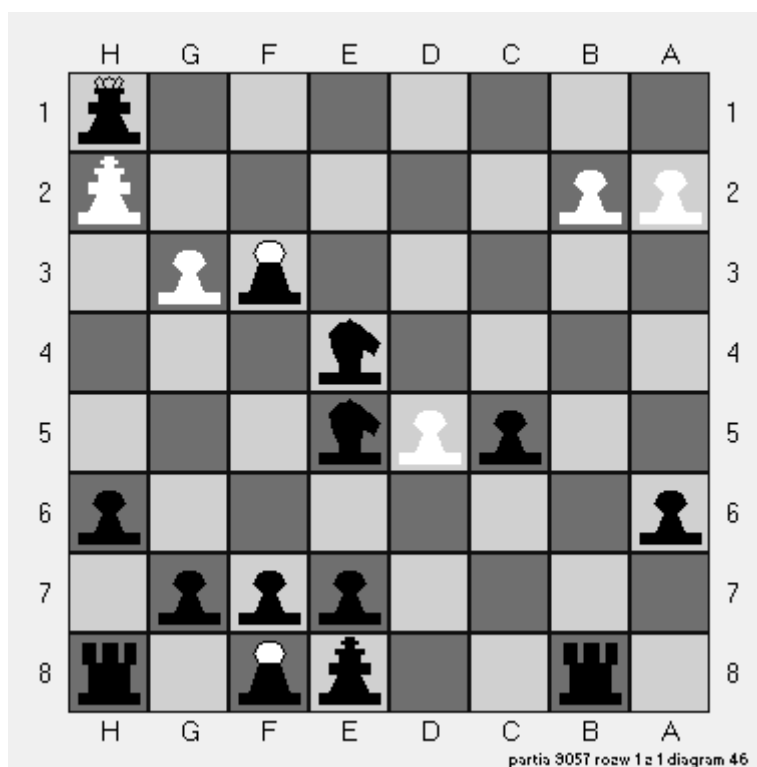


Diagram 5, partia_9057_rozw_1_z_1_diagram_46