

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

21.10.2022

42/2022



## 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 1 ruch prowadzący do sukcesu                                      | 12  |
| Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 4 ruchy prowadzące do remisu      | 18  |
| Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                                     | 24  |
| Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu       | 31  |
| Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                      | 38  |
| Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                      | 42  |
| Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                                     | 47  |
| Zadanie 9. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu                                     | 53  |
| Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 58  |
| Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 63  |
| Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 66  |
| Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                                    | 71  |
| Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                                    | 76  |
| Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 81  |
| Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                                    | 84  |
| Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 90  |
| Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 93  |
| Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 96  |
| Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                                    | 99  |
| Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 106 |
| Zadanie 22. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu                                    | 111 |
| Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 116 |
| Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                                    | 119 |
| Zadanie 25. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu                                | 123 |
| Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 137 |
| Zadanie 27. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu                                    | 140 |
| Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 147 |
| Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 150 |
| Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 153 |
| Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 158 |
| Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                                    | 164 |
| Zadanie 33. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu                                    | 168 |
| Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 175 |
| Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 178 |
| Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 20 ruchów prowadzących do remisu | 181 |
| Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu                                    | 187 |
| Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 194 |
| Zadanie 39. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu                                    | 199 |
| Zadanie 40. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu                                 | 205 |
| Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 214 |
| Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 217 |
| Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 220 |
| Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 225 |
| Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu                                    | 228 |
| Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 235 |
| Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu                                     | 238 |

|                                                      |     |
|------------------------------------------------------|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 243 |
| Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 248 |
| Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu..... | 255 |

## 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, 12, 18, 24, 31

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 38, 42, 47, 53, 58

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 63, 66, 71, 76, 81

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 84, 90, 93, 96, 99

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 106, 111, 116, 119, 123

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 137, 140, 147, 150, 153

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 158, 164, 168, 175, 178

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 181, 187, 194, 199, 205

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 214, 217, 220, 225, 228

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 235, 238, 243, 248, 255

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](http://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        | <a href="http://www.gryiszechy.prv.pl">www.gryiszechy.prv.pl</a> |
|      | 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 9204, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h6,b2-b4,Sg8-Sf6, długość partii 54 ruchy.

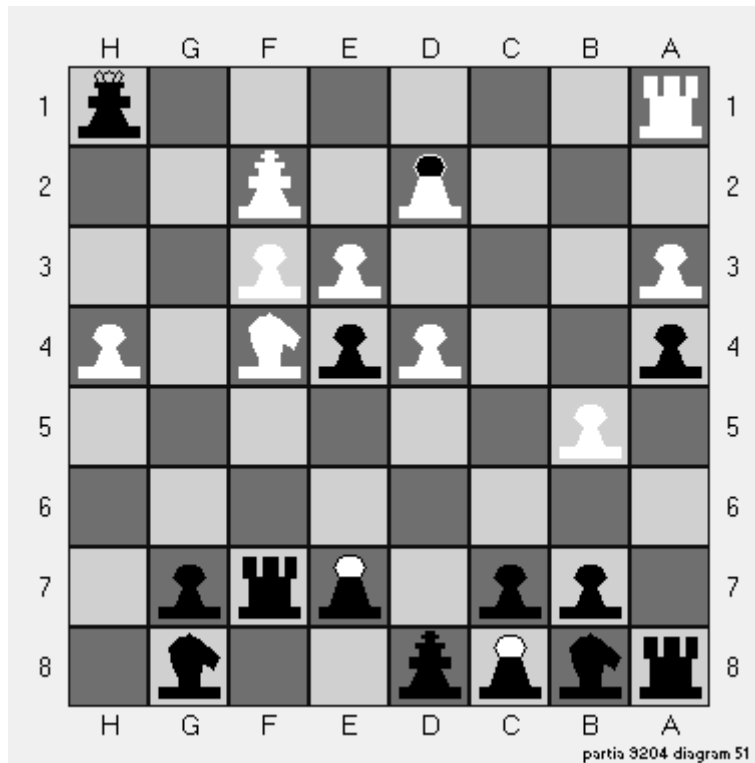


Diagram 1, partia\_9204\_diagram\_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 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    | 7            | H1->F3          | możliwy mat        | (53:0,1/2) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)                     |                 |             | bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na F3 zбитy biały pionek                                                                  |
| 2    | 9            | H1->D1          | możliwy mat        | (53:0,1/23) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:23,23/23)  |                 |             | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka        |
| 3    | 13           | G7->G5          | możliwy mat        | (53:0,1/28) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (54:28,28/28)  |                 |             | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka        |
| 4    | 14           | G7->G6          | możliwy mat        | (53:0,2/27) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)  |                 |             | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka        |
| 5    | 15           | G8->H6          | możliwy mat        | (53:0,2/27) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)  |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka          |
| 6    | 17           | F7->F4          | możliwy mat        | (53:0,1/19) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (54:19,19/19)  |                 |             | bijący ruch czarną Wieżą z pozycji F7 na F4 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży |
| 7    | 18           | F7->F5          | możliwy mat        | (53:0,1/27) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)  |                 |             | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka            |
| 8    | 19           | F7->F6          | możliwy mat        | (53:0,1/27) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)  |                 |             | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka            |
| 9    | 20           | F7->F8          | możliwy mat        | (53:0,2/27) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27)  |                 |             | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka            |
| 10   | 21           | E4->F3          | możliwy mat        | (53:0,18/26) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (54:26,26/26) |                 |             | bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E4                                                                                           |

|    |    |        |             |                                                                     |                         |                                  |                                                                                                                                                               |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------|-------------------------|----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             | (!) (54:26,26/26)                                                   |                         |                                  | na F3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana                                                                                |
| 11 | 22 | E7->H4 | możliwy mat | (!) (53:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)                | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: E7->H4 wygrywasz | bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na H4 zбиты biały pionek                                                                                              |
| 12 | 23 | E7->G5 | możliwy mat | (53:0,2/28) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (54:28,28/28) |                         |                                  | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka                 |
| 13 | 24 | E7->F6 | możliwy mat | (53:0,1/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27) |                         |                                  | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka                                    |
| 14 | 25 | E7->F8 | możliwy mat | (53:0,1/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27) |                         |                                  | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka                                    |
| 15 | 26 | E7->D6 | możliwy mat | (53:0,1/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27) |                         |                                  | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka                                    |
| 16 | 27 | E7->C5 | możliwy mat | (53:0,1/28) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (54:28,28/28) |                         |                                  | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka                 |
| 17 | 28 | E7->B4 | możliwy mat | (53:0,1/27) w 2 ruchu [1,2,0,0,1](?) <1,2,0,0,1>, (!) (54:27,27/27) |                         |                                  | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka                 |
| 18 | 29 | E7->A3 | możliwy mat | (53:0,1/28) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (54:28,28/28) |                         |                                  | bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na A3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka |
| 19 | 30 | D8->E8 | możliwy mat | (53:0,2/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27) |                         |                                  | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka                                    |
| 20 | 31 | D8->D7 | możliwy mat | (53:0,1/27) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (54:27,27/27) |                         |                                  | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty:                                                                         |

|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                                                 |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             |                                                                           |  |  | czarnego Hetmana lub<br>czarnego pionka                                                                                                                         |
| 21 | 32 | C7->C5 | możliwy mat | (53:0,2/29) w 2 ruchu<br>[3,0,0,0,1](?) <3,0,0,0,1>,<br>(!) (54:29,29/29) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji C7<br>na C5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana lub<br>czarnego pionka                     |
| 22 | 33 | C7->C6 | możliwy mat | (53:0,2/28) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>,<br>(!) (54:28,28/28) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji C7<br>na C6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana lub<br>czarnego pionka                     |
| 23 | 34 | C8->H3 | możliwy mat | (53:0,1/27) w 2 ruchu<br>[1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>,<br>(!) (54:27,27/27) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji C8 na<br>H3, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Hetmana lub<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka |
| 24 | 35 | C8->G4 | możliwy mat | (53:0,2/28) w 2 ruchu<br>[1,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>,<br>(!) (54:28,28/28) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji C8 na<br>G4, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Hetmana lub<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka |
| 25 | 36 | C8->F5 | możliwy mat | (53:0,1/27) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>,<br>(!) (54:27,27/27) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji C8 na<br>F5, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Hetmana lub<br>czarnego pionka                       |
| 26 | 37 | C8->E6 | możliwy mat | (53:0,2/27) w 2 ruchu<br>[1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>,<br>(!) (54:27,27/27) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji C8 na<br>E6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Hetmana lub<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka |
| 27 | 38 | C8->D7 | możliwy mat | (53:0,2/27) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>,<br>(!) (54:27,27/27) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji C8 na<br>D7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Hetmana lub<br>czarnego pionka                       |
| 28 | 39 | B7->B6 | możliwy mat | (53:0,2/26) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>,<br>(!) (54:26,26/26) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji B7<br>na B6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana lub<br>czarnego pionka                     |
| 29 | 40 | B8->D7 | możliwy mat | (53:0,1/27) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>,<br>(!) (54:27,27/27) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>D7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Hetmana lub<br>czarnego pionka                       |
| 30 | 41 | B8->C6 | możliwy mat | (53:0,2/28) w 2 ruchu<br>[1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>,<br>(!) (54:28,28/28) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>C6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Hetmana lub                                          |

|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                                                 |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             |                                                                           |  |  | czarnego Konia lub<br>czarnego pionka                                                                                                                           |
| 31 | 42 | B8->A6 | możliwy mat | (53:0,2/28) w 2 ruchu<br>[1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>,<br>(!) (54:28,28/28) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>A6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Hetmana lub<br>czarnego Konia lub<br>czarnego pionka |
| 32 | 43 | A8->A5 | możliwy mat | (53:0,2/27) w 2 ruchu<br>[1,0,0,1,1](?) <1,0,0,1,1>,<br>(!) (54:27,27/27) |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji A8 na<br>A5, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Hetmana lub<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka    |
| 33 | 44 | A8->A6 | możliwy mat | (53:0,2/28) w 2 ruchu<br>[1,0,0,1,1](?) <1,0,0,1,1>,<br>(!) (54:28,28/28) |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji A8 na<br>A6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Hetmana lub<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka    |
| 34 | 45 | A8->A7 | możliwy mat | (53:0,2/27) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>,<br>(!) (54:27,27/27) |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji A8 na<br>A7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnego Hetmana lub<br>czarnego pionka                         |

Spośród 45 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E7->H4, 53:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9204.1, dla ruchu E7->H4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[52] Ge7:Gh4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[53] Kf2-Ke2 (1) ruch białym królem

[54] Hh1:Hf3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

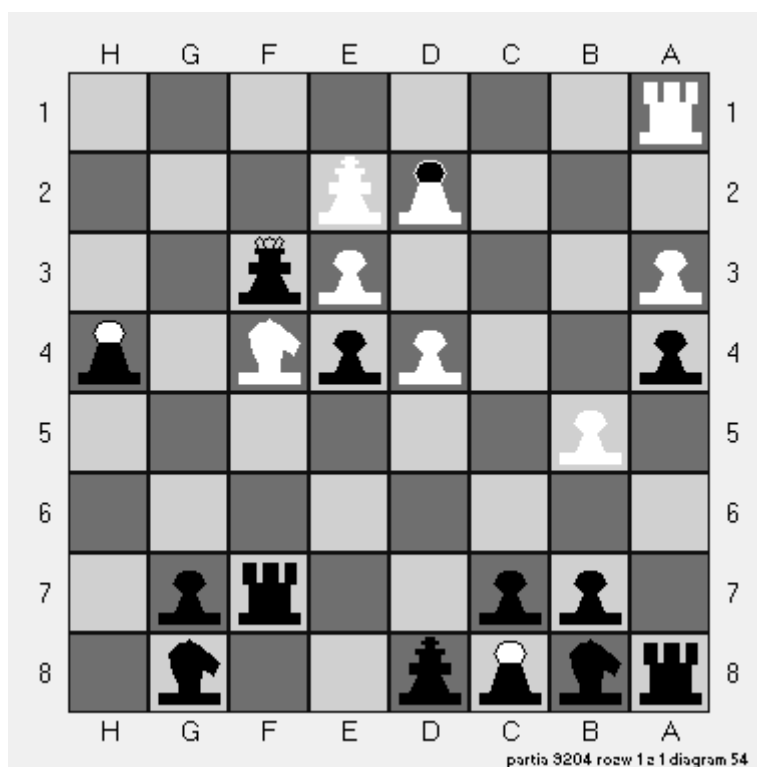


Diagram 2, partia\_9204\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_54

## Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 9205, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h6,b2-b4,f7-f5, długość partii 46 ruchów.

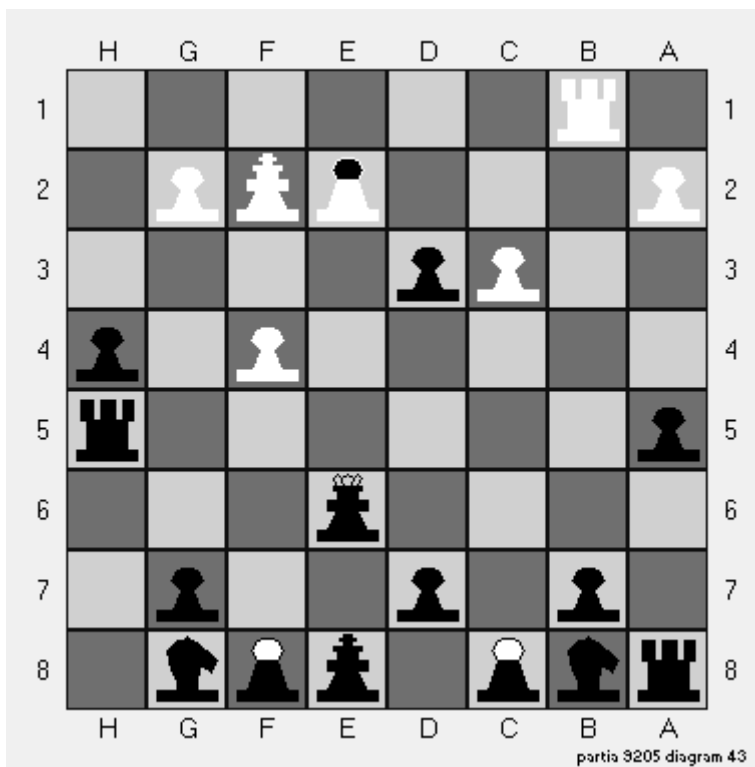


Diagram 3, partia\_9205\_diagram\_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 54 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            | H4->H3          | możliwy mat        | (45:0,1/31) w 2 ruchu<br>[3,0,0,1,0](?) <3,0,0,1,0>,<br>(!) (46:31,31/31) |                 |             | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka |
| 2    | 2            | H5->H6          | możliwy mat        | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |                 |             | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                       |
| 3    | 3            | H5->H7          | możliwy mat        | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |                 |             | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                       |
| 4    | 4            | H5->H8          | możliwy mat        | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |                 |             | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                       |
| 5    | 5            | H5->G5          | możliwy mat        | (45:0,3/30) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:30,30/30) |                 |             | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka     |
| 6    | 6            | H5->F5          | możliwy mat        | (45:0,3/28) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (46:28,28/28) |                 |             | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                       |
| 7    | 8            | H5->D5          | możliwy mat        | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |                 |             | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                       |
| 8    | 9            | H5->C5          | możliwy mat        | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |                 |             | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka                       |
| 9    | 10           | H5->B5          | możliwy mat        | (45:0,3/27) w 2 ruchu<br>[1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>,<br>(!) (46:27,27/27) |                 |             | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka     |
| 10   | 11           | G7->G5          | możliwy mat        | (45:0,3/30) w 2 ruchu<br>[3,0,0,1,0](?) <3,0,0,1,0>,<br>(!) (46:30,30/30) |                 |             | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka |
| 11   | 12           | G7->G6          | możliwy mat        | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |                 |             | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym                                                           |

|    |    |        |             |                                                                           |                            |                                        |                                                                                                                                                              |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|----------------------------|----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             |                                                                           |                            |                                        | ruchu możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka                                                                                              |
| 12 | 13 | G8->H6 | możliwy mat | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji G8 na<br>H6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka                       |
| 13 | 14 | G8->F6 | możliwy mat | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji G8 na<br>F6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka                       |
| 14 | 15 | G8->E7 | możliwy mat | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji G8 na<br>E7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka                       |
| 15 | 16 | F8->E7 | możliwy mat | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji F8 na<br>E7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka                       |
| 16 | 17 | F8->D6 | możliwy mat | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji F8 na<br>D6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka                       |
| 17 | 18 | F8->C5 | możliwy mat | (!) (45:0,3/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (46:3,3/3)                   | (!) pewny mat<br>w 2 ruchu | wykonując ruch:<br>F8->C5<br>wygrywasz | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji F8 na<br>C5                                                                                                       |
| 18 | 19 | F8->B4 | możliwy mat | (45:0,3/27) w 2 ruchu<br>[1,2,0,1,0](?) <1,2,0,1,0>,<br>(!) (46:27,27/27) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji F8 na<br>B4, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego Gońca lub<br>czarnego pionka |
| 19 | 20 | F8->A3 | możliwy mat | (45:0,3/27) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:27,27/27) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Gońcem z pozycji F8 na<br>A3, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka                       |
|    |    |        |             |                                                                           |                            |                                        |                                                                                                                                                              |
| 20 | 23 | E6->G4 | możliwy mat | (45:0,2/27) w 2 ruchu<br>[2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>,<br>(!) (46:27,27/27) |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji E6<br>na G4, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana lub<br>czarnego pionka                  |
|    |    |        |             |                                                                           |                            |                                        |                                                                                                                                                              |
| 21 | 29 | E6->E3 | możliwy mat | (45:0,1/3) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>,<br>(!) (46:3,3/3)     |                            |                                        | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji E6<br>na E3, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana                                         |

|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                                                  |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 22 | 30 | E6->E4 | możliwy mat | (45:0,3/28) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:28,28/28) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji E6<br>na E4, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka                         |
| 23 | 31 | E6->E5 | możliwy mat | (45:0,3/30) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,1](?) <2,0,0,1,1>,<br>(!) (46:30,30/30) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji E6<br>na E5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego Hetmana lub<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka |
| 24 | 32 | E6->E7 | możliwy mat | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji E6<br>na E7, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka                         |
|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                                                  |
| 25 | 39 | E6->A2 | możliwy mat | (45:0,3/22) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (46:22,22/22) |  |  | bijący ruch czarnym<br>Hetmanem z pozycji E6<br>na A2 zbitą białą<br>pionkę, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka                           |
|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                                                  |
| 26 | 41 | E8->F7 | możliwy mat | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>F7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka                           |
| 27 | 42 | E8->E7 | możliwy mat | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>E7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka                           |
| 28 | 43 | E8->D8 | możliwy mat | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>D8, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka                           |
|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                                                  |
| 29 | 46 | D7->D5 | możliwy mat | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji D7<br>na D5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka                         |
| 30 | 47 | D7->D6 | możliwy mat | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji D7<br>na D6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka                         |
| 31 | 48 | B7->B5 | możliwy mat | (45:0,3/27) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:27,27/27) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji B7<br>na B5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub                                            |

|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                                          |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             |                                                                           |  |  | czarnego pionka                                                                                                                          |
| 32 | 49 | B7->B6 | możliwy mat | (45:0,3/28) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:28,28/28) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji B7<br>na B6, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka |
| 33 | 50 | B8->C6 | możliwy mat | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>C6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka   |
| 34 | 51 | B8->A6 | możliwy mat | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>A6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka   |
| 35 | 52 | A5->A4 | możliwy mat | (45:0,3/28) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:28,28/28) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji A5<br>na A4, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka |
| 36 | 53 | A8->A6 | możliwy mat | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji A8 na<br>A6, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka     |
| 37 | 54 | A8->A7 | możliwy mat | (45:0,3/29) w 2 ruchu<br>[2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>,<br>(!) (46:29,29/29) |  |  | niebijący ruch czarną<br>Wieżą z pozycji A8 na<br>A7, w następnym ruchu<br>możliwość straty:<br>czarnej Wieży lub<br>czarnego pionka     |

Spośród 54 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F8->C5, 45:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 9205.1, dla ruchu F8->C5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[44] Gf8-Gc5 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[45] Kf2-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] He6:He2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest mat/

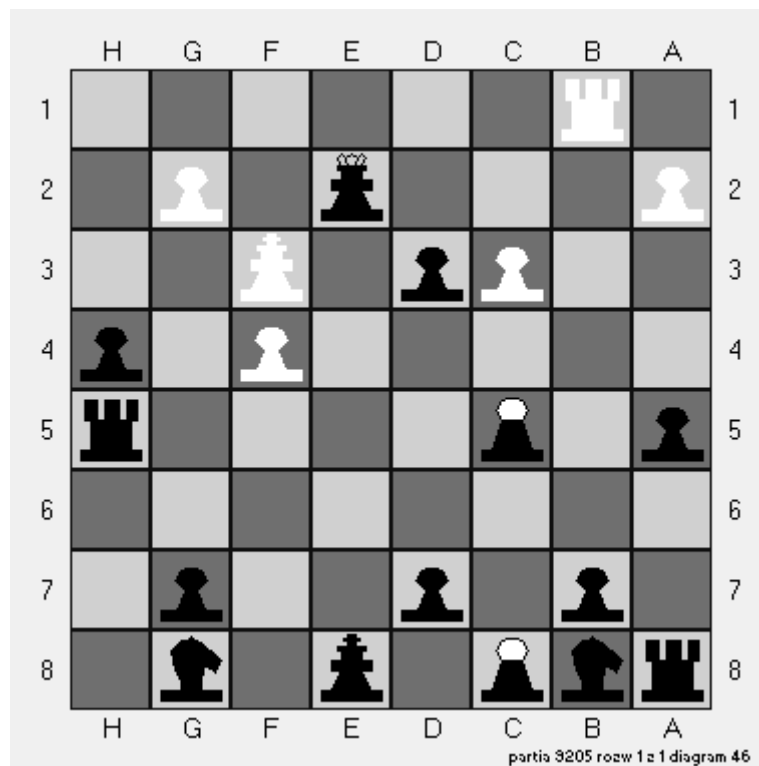


Diagram 4, partia\_9205\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_46