

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

1.12.2023

48/2023



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	13
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	20
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	24
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	30
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	33
Zadanie 7. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	36
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	45
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	59
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	65
Zadanie 13. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	70
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	75
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	78
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 3 ruchy prowadzące do sukcesu	96
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	101
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	106
Zadanie 22. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	111
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	116
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	125
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	147
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	158
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 35. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	180
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	195
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	198
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	204
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	227
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	234

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	239
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	243
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	247

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 zamatoowania przeciwnika w sposób pewny.

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

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

Zestaw 1, strony do wydrukowania: 6, 13, 20, 24, 30

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 33, 36, 45, 49, 54

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 59, 65, 70, 75, 78

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 84, 90, 93, 96, 101

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 106, 111, 116, 120, 125

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 132, 135, 141, 147, 154

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 158, 166, 172, 177, 180

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 188, 192, 195, 198, 201

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 204, 211, 214, 221, 224

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 227, 234, 239, 243, 247

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 12150, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,e2-e3,g7-g6, długość partii 50 ruchów.

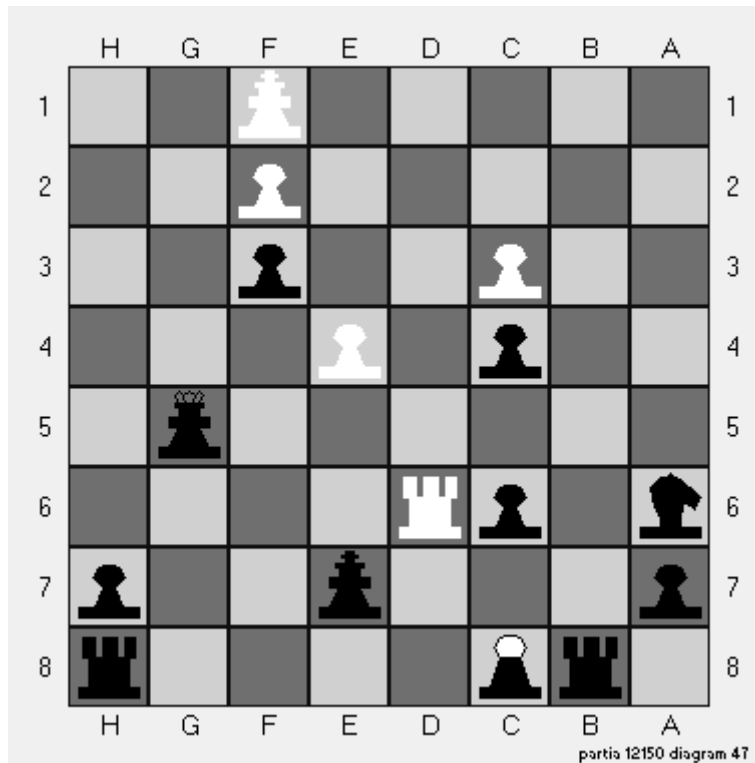


Diagram 1, partia_12150_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 ruchu.

1)_____

2)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:48

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H5	możliwy mat	(49:0,4/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0]. (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(49:0,4/14) w 2 ruchu [2,0,0,0,0]. (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->G8	możliwy mat	(49:0,11/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0]. (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	H8->F8	możliwy mat	(49:0,4/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0]. (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	H8->E8	możliwy mat	(49:0,4/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0]. (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	H8->D8	możliwy mat	(49:0,5/14) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
7	7	G5->H4	możliwy mat	(49:0,11/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0]. (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	G5->H5	możliwy mat	(49:0,11/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0]. (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	G5->H6	możliwy mat	(49:0,11/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,1]. (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
10	12	G5->G3	możliwy mat	(49:0,4/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
11	13	G5->G4	możliwy mat	(49:0,4/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0]. (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
12	14	G5->G6	możliwy mat	(49:0,3/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,1], (!) (50:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
13	15	G5->G7	możliwy mat	(49:0,4/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	16	G5->G8	możliwy mat	(49:0,4/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	17	G5->F4	możliwy mat	(49:0,4/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	18	G5->F5	możliwy mat	(49:0,4/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
17	19	G5->F6	możliwy mat	(49:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,1], (!) (50:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
18	20	G5->E3	możliwy mat	(49:0,4/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
19	21	G5->E5	możliwy mat	(49:0,4/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	22	G5->D2	możliwy mat	(49:0,9/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
21	23	G5->D5	możliwy mat	(49:0,8/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
22	24	G5->C1	możliwy mat	(!) (49:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->C1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na C1
23	25	G5->C5	możliwy mat	(49:0,4/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na C5, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	26	G5->B5	możliwy mat	(49:0,4/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	27	G5->A5	możliwy mat	(49:0,4/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	28	E7->F7	możliwy mat	(49:0,4/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	29	E7->F8	możliwy mat	(49:0,4/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	30	E7->E8	możliwy mat	(49:0,4/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	31	E7->D6	możliwy mat	(49:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:2,2/2)			bijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D6 zbita biała Wieża
30	32	C6->C5	możliwy mat	(49:0,6/16) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
31	34	C8->G4	możliwy mat	(49:0,4/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	35	C8->F5	możliwy mat	(49:0,4/15) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
33	36	C8->E6	możliwy mat	(49:0,1/11) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
34	37	C8->D7	możliwy mat	(49:0,4/13) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (50:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
35	38	C8->B7	możliwy mat	(49:0,4/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego pionka
36	39	B8->B1	możliwy mat	(!) (49:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->B1 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na B1
37	40	B8->B2	możliwy mat	(49:0,5/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	41	B8->B3	możliwy mat	(49:0,4/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
39	42	B8->B4	możliwy mat	(49:0,4/15) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
40	43	B8->B5	możliwy mat	(49:0,4/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
41	44	B8->B6	możliwy mat	(49:0,4/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
42	45	B8->B7	możliwy mat	(49:0,4/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
43	46	B8->A8	możliwy mat	(49:0,4/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B8 na A8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
44	47	A6->C5	możliwy mat	(49:0,4/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
45	48	A6->C7	możliwy mat	(49:0,4/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (50:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
46	49	A6->B4	możliwy mat	(49:0,4/15) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

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

- 1) B8->B1, 49:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) G5->C1, 49:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 12150.1, dla ruchu B8->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 39)

[48] Wb8-Wb1 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[49] Wd6-Wd1 (1) ruch białą wieżą

[50] Wb1:Wd1 (2) pobicie czarną wieżą białej wieży /jest mat/

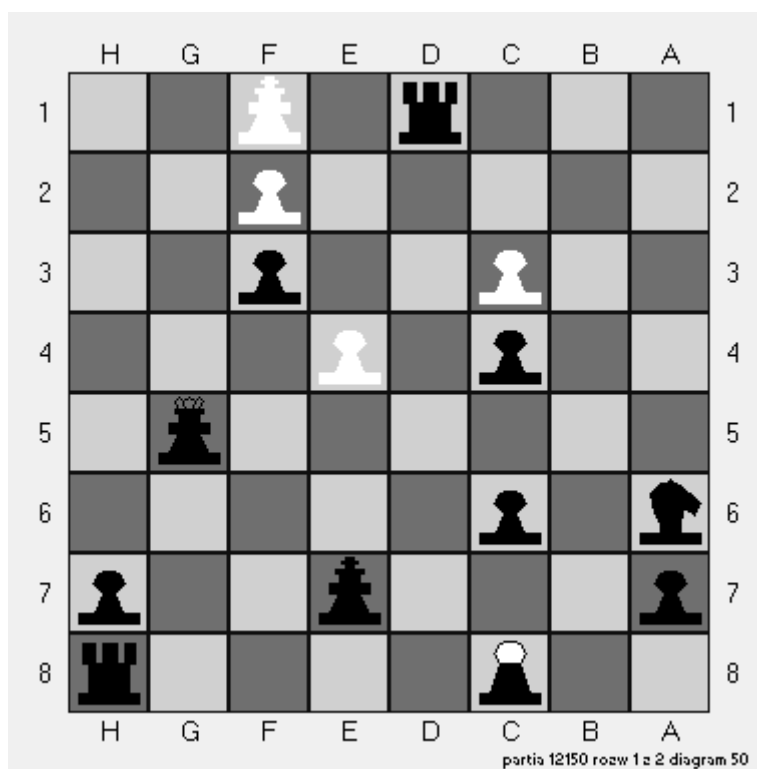


Diagram 2, partia_12150_rozw_1_z_2_diagram_50

Finał 12150.2, dla ruchu G5->C1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[48] Hg5-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[49] Wd6-Wd1 (1) ruch białą wieżą

[50] Hc1:Hd1 (2) pobicie czarnym hetmanem białej wieży /jest mat/

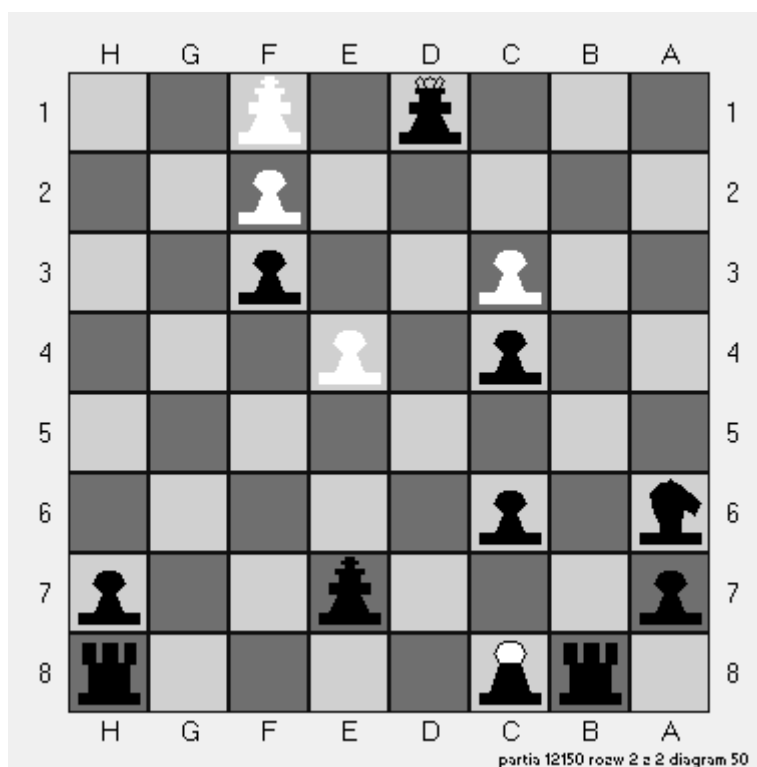


Diagram 3, partia_12150_rozw_2_z_2_diagram_50

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 12301, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,c2-c4,Sg8-Sh6, długość partii 22 ruchy.

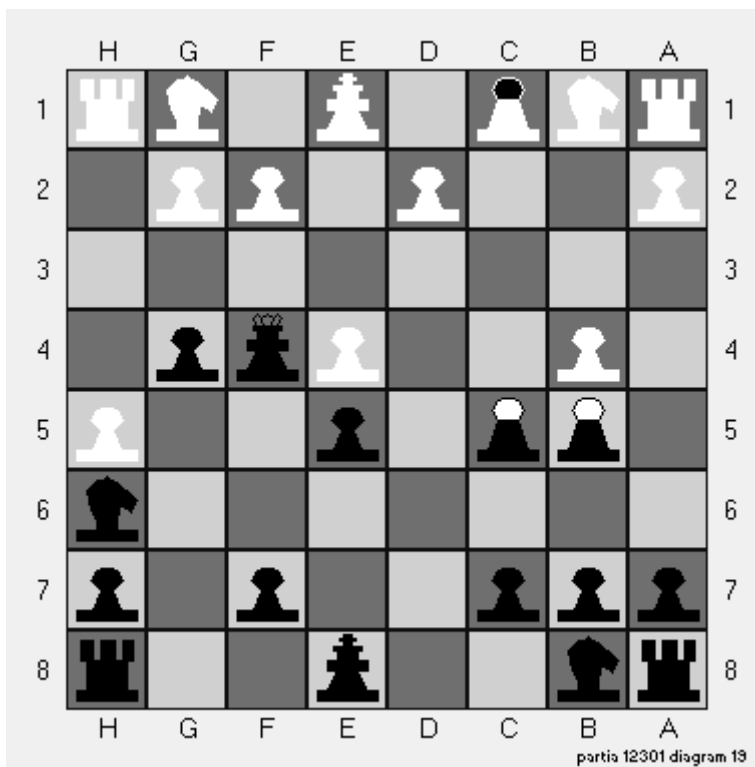


Diagram 4, partia_12301_diagram_19

Oczekiwany 20 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 22 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 21 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:20

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G8	możliwy mat	(21:0,1/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	2	H6->F5	możliwy mat	(21:0,1/20) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
3	3	H8->G8	możliwy mat	(21:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	4	H8->F8	możliwy mat	(21:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	5	G4->G3	możliwy mat	(21:0,2/18) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G4 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	8	F4->G5	możliwy mat	(21:0,1/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
7	9	F4->F2	możliwy mat	(!) (21:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F4->F2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F2 zбиты biały pionek
8	10	F4->F3	możliwy mat	(21:0,12/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,2](?) <0,1,0,0,2>, (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
9	13	F4->E3	możliwy mat	(21:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (22:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
10	14	F4->E4	możliwy mat	(!) (21:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F4->E4 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na E4 zбиты biały pionek
11	16	F7->F5	możliwy mat	(21:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (22:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	17	F7->F6	możliwy mat	(21:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
13	18	E8->G8	możliwy mat	(21:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
14	19	E8->F8	możliwy mat	(21:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
15	20	E8->E7	możliwy mat	(21:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
16	21	E8->D7	możliwy mat	(21:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	22	E8->D8	możliwy mat	(21:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
18	24	C5->F8	możliwy mat	(21:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na F8
19	25	C5->E3	możliwy mat	(21:0,1/19) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	26	C5->E7	możliwy mat	(21:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E7
21	28	C5->D6	możliwy mat	(21:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D6
22	30	C5->B6	możliwy mat	(21:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B6
23	31	C7->C6	możliwy mat	(21:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
24	32	B5->F1	możliwy mat	(21:0,3/20) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na F1, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Gońca
25	33	B5->E2	możliwy mat	(21:0,11/19) w 2 ruchu [0,3,0,0,0](?) <0,3,0,0,0>, (!) (22:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
26	35	B5->D7	możliwy mat	(21:0,1/21) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
27	36	B5->C4	możliwy mat	(21:0,1/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
28	37	B5->C6	możliwy mat	(21:0,1/21) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
29	38	B5->A4	możliwy mat	(21:0,13/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
30	39	B5->A6	możliwy mat	(21:0,1/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
31	40	B7->B6	możliwy mat	(21:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
32	41	B8->D7	możliwy mat	(21:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
33	42	B8->C6	możliwy mat	(21:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
34	43	B8->A6	możliwy mat	(21:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
35	44	A7->A5	możliwy mat	(21:0,1/19) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (22:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
36	45	A7->A6	możliwy mat	(21:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Gońca
--	--	--	--	--	--	--	----------------

Spośród 45 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F4->E4, 21:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) F4->F2, 21:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 12301.1, dla ruchu F4->E4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[20] Hf4:He4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[21] Sg1-Se2 (1) ruch białym koniem

[22] He4:He2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest mat/

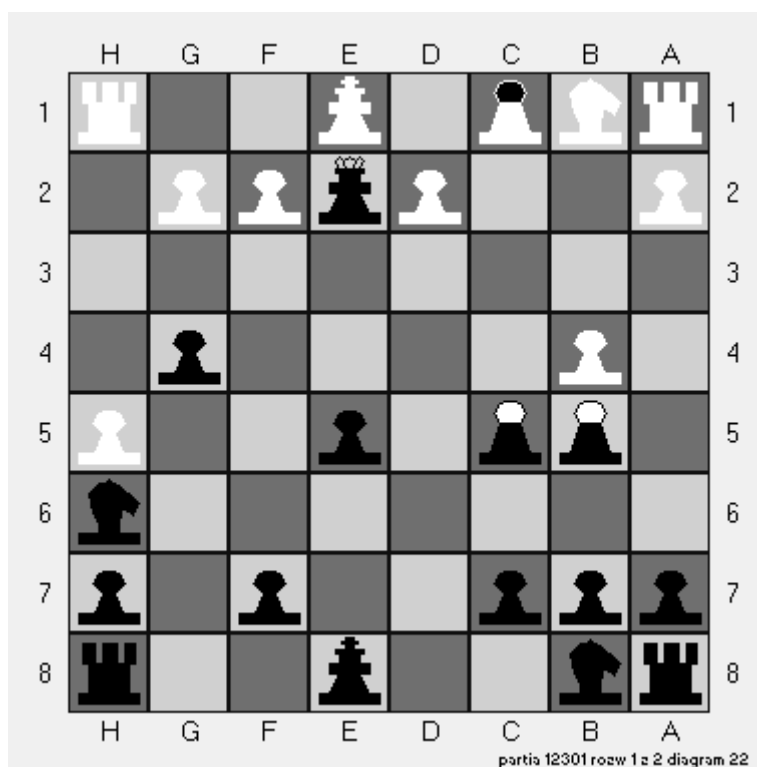


Diagram 5, partia_12301_rozw_1_z_2_diagram_22

Finał 12301.2, dla ruchu F4->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[20] Hf4:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[21] Ke1-Kd1 (1) ruch białym królem

[22] Gb5-Ga4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

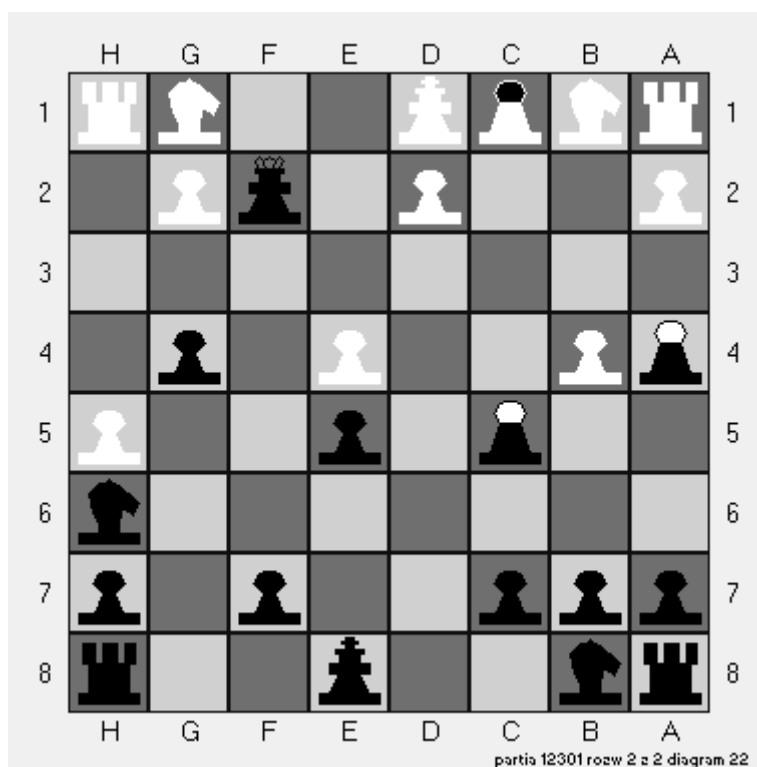


Diagram 6, partia_12301_rozw_2_z_2_diagram_22