

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

22.12.2023

51/2023



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	15
Zadanie 3. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	23
Zadanie 4. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	30
Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	40
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	45
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	49
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	56
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	60
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	65
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	71
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	75
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	79
Zadanie 15. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	83
Zadanie 16. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	88
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	99
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	103
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	111
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	115
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	132
Zadanie 25. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	138
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	147
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	164
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 33. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	171
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	188
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	198
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	208
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 42. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	216
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	225
Zadanie 45. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	231
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	242
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	245

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	250
Zadanie 49. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	255
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	262

1. Jak powstają zagadki ?

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

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

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

Zestaw 1, strony do wydrukowania: 6, 15, 23, 30, 40

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 45, 49, 53, 56, 60

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 65, 71, 75, 79, 83

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 88, 99, 103, 108, 111

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 115, 121, 126, 132, 138

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 147, 151, 155, 158, 161

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 164, 168, 171, 177, 182

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 188, 192, 198, 203, 208

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 212, 216, 221, 225, 231

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 242, 245, 250, 255, 262

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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 12451, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,a2-a3,Sg8-Sf6, długość partii 48 ruchów.

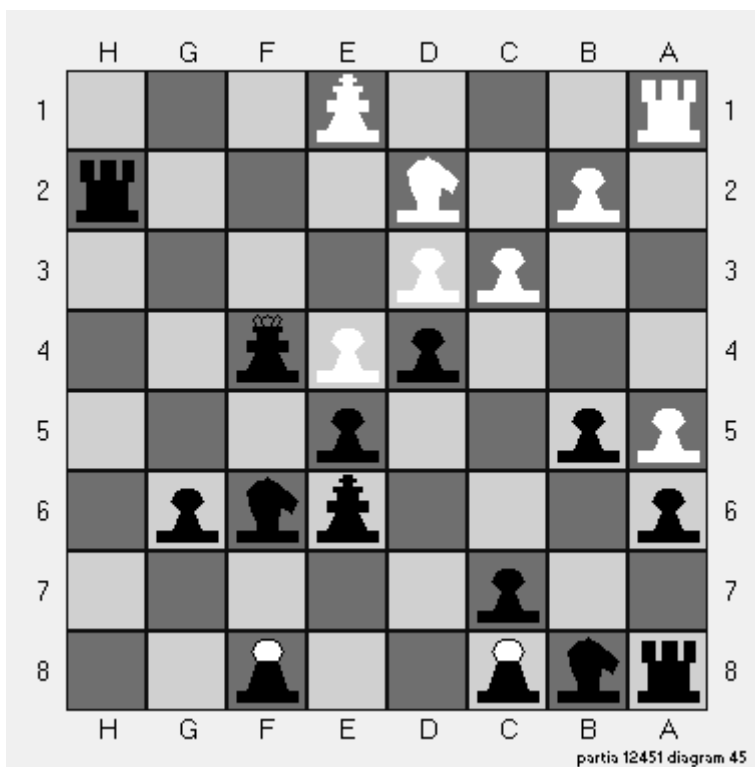


Diagram 1, partia_12451_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 52 różne ruchy.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:46

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwanego Ruchu	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H2->H1	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H2 na H1
2	2	H2->H3	możliwy mat	(47:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H2 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	8	H2->G2	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H2 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	9	H2->F2	możliwy mat	(47:0,11/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H2 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	10	H2->E2	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
6	11	H2->D2	możliwy mat	(!) (47:0,10/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (48:10,10/10)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H2->D2 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H2 na D2 zbity biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	12	G6->G5	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	13	F4->H4	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na H4
9	14	F4->H6	możliwy mat	(47:0,2/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	15	F4->G3	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na G3
11	16	F4->G4	możliwy mat	(47:0,14/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	17	F4->G5	możliwy mat	(47:0,4/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

13	19	F4->F2	możliwy mat	(!) (47:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F4->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F2
14	20	F4->F3	możliwy mat	(47:0,14/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
15	21	F4->F5	możliwy mat	(47:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
16	22	F4->E3	możliwy mat	(!) (47:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F4->E3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na E3
17	23	F4->E4	możliwy mat	(47:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (48:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	24	F4->D2	możliwy mat	(!) (47:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F4->D2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na D2 zбиты biały Koń
19	25	F6->H5	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	26	F6->H7	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	27	F6->G4	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	28	F6->G8	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	29	F6->E4	możliwy mat	(47:0,3/18) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (48:18,18/18)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
24	30	F6->E8	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	31	F6->D5	możliwy mat	(47:0,3/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

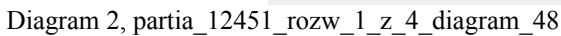
				(!) (48:17,17/17)			D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
26	32	F6->D7	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	33	F8->H6	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	34	F8->G7	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	35	F8->E7	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	36	F8->D6	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	37	F8->C5	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	38	F8->B4	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
33	39	F8->A3	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <1,2,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
34	40	E6->F7	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	41	E6->E7	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	42	E6->D6	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
37	43	E6->D7	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E6 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

				(!) (48:16,16/16)			D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	44	D4->C3	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D4 na C3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
39	45	C7->C5	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
40	46	C7->C6	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
41	47	C8->D7	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
42	48	C8->B7	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
43	49	B5->B4	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
44	50	B8->D7	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
45	51	B8->C6	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
46	52	A8->A7	możliwy mat	(47:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 52 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) H2->D2, 47:0,10/10 dziesięć na dziesięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) F4->D2, 47:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) F4->F2, 47:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 4) F4->E3, 47:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

[46] Wh2:Wd2 (2) pobicie czarną wieżą białego konia
[47] c3: d4 (2) pobicie białym pionkiem czarnego pionka
[48] Hf4-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/



Finał 12451.2, dla ruchu F4->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[46] Hf4:Hd2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[47] Ke1-Kf1 (1) ruch białym królem

[48] Wh2-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

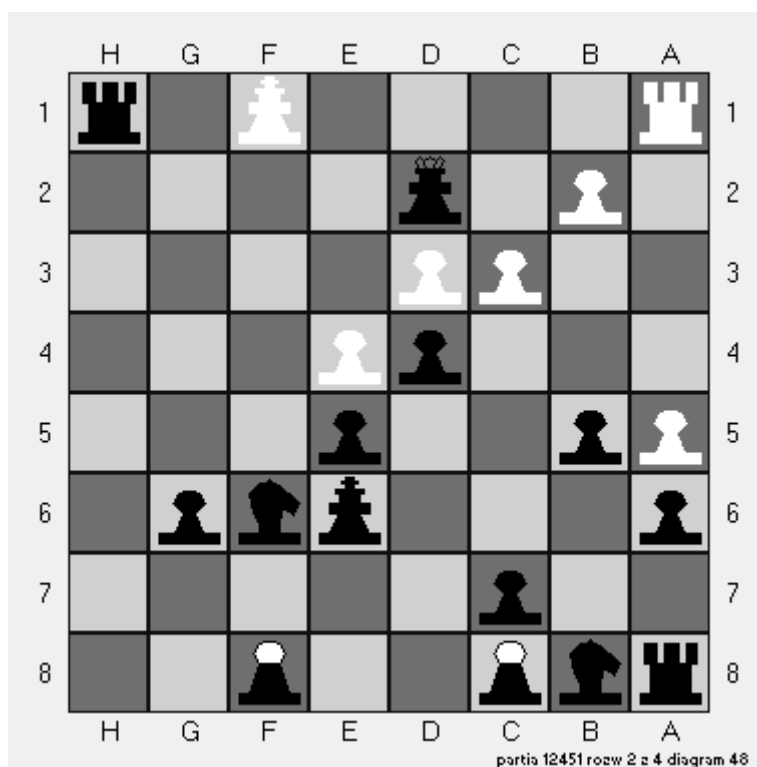


Diagram 3, partia_12451_rozw_2_z_4_diagram_48

Finał 12451.3, dla ruchu F4->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[46] Hf4-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[47] Ke1-Kd1 (1) ruch białym królem

[48] Hf2:Hd2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest mat/

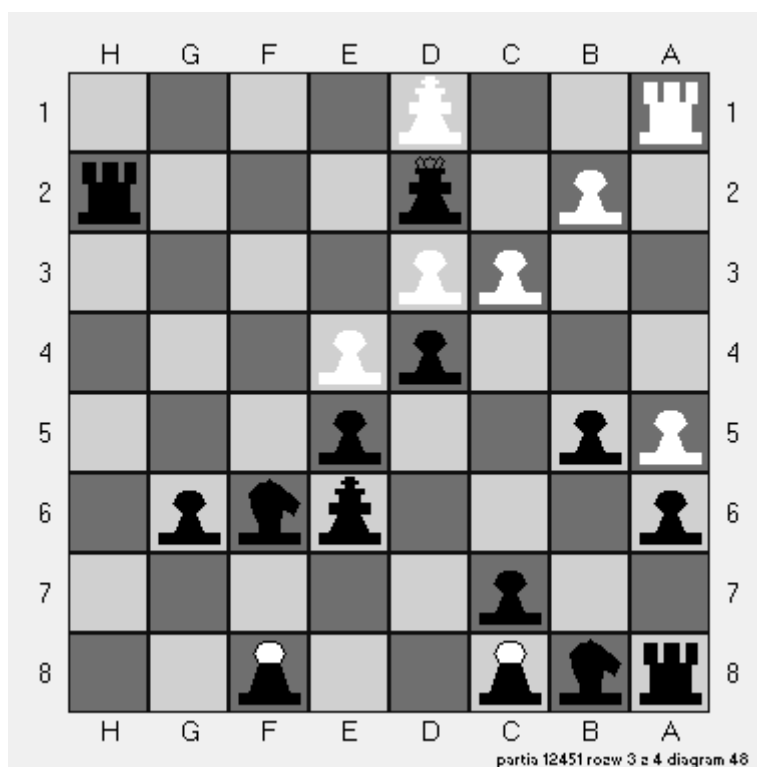


Diagram 4, partia_12451_rozw_3_z_4_diagram_48

Finał 12451.4, dla ruchu F4->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[46] Hf4-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[47] Ke1-Kf1 (1) ruch białym królem

[48] He3-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

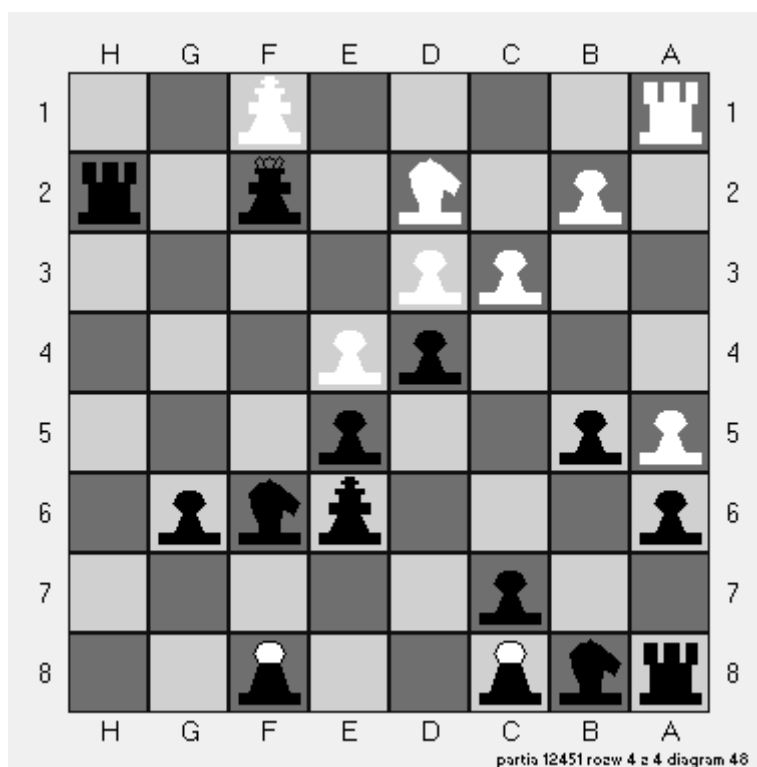


Diagram 5, partia_12451_rozw_4_z_4_diagram_48

Zadanie 2. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 12452, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,a2-a3,Sg8-Se7, długość partii 62 ruchy.

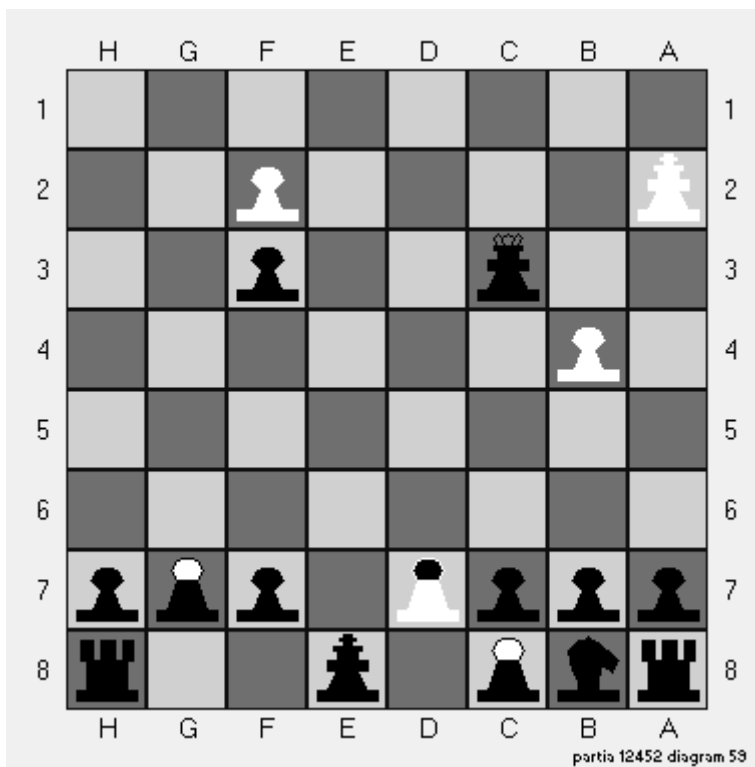


Diagram 6, partia_12452_diagram_59

Oczekiwany 60 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 6 różnych ruchów.

Zaproponuj sześć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 62 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 61 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

5) _____

6) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:60

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	E8->F8	możliwy mat	(!) (61:0,11/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (62:11,11/11)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->F8 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	2	E8->E7	możliwy mat	(!) (61:0,11/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (62:11,11/11)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->E7 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	3	E8->D7	możliwy mat	(!) (61:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->D7 wygrywasz	bijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7 zбитy biały Goniec
4	4	E8->D8	możliwy mat	(!) (61:0,11/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (62:11,11/11)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->D8 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	5	C8->D7	możliwy mat	(!) (61:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C8->D7 wygrywasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7 zбитy biały Goniec
6	6	B8->D7	możliwy mat	(!) (61:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->D7 wygrywasz	bijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7 zбитy biały Goniec

Spośród 6 ruchów, sześć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) C8->D7, 61:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) E8->D7, 61:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) B8->D7, 61:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) E8->D8, 61:0,11/11 jedenaście na jedenaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 5) E8->E7, 61:0,11/11 jedenaście na jedenaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 6) E8->F8, 61:0,11/11 jedenaście na jedenaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 12452.1, dla ruchu C8->D7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[60] Gc8:Gd7 (2) pobicie czarnym gońcem białego gońca

[61] b4- b5 (1) ruch białym pionkiem

[62] Hc3-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

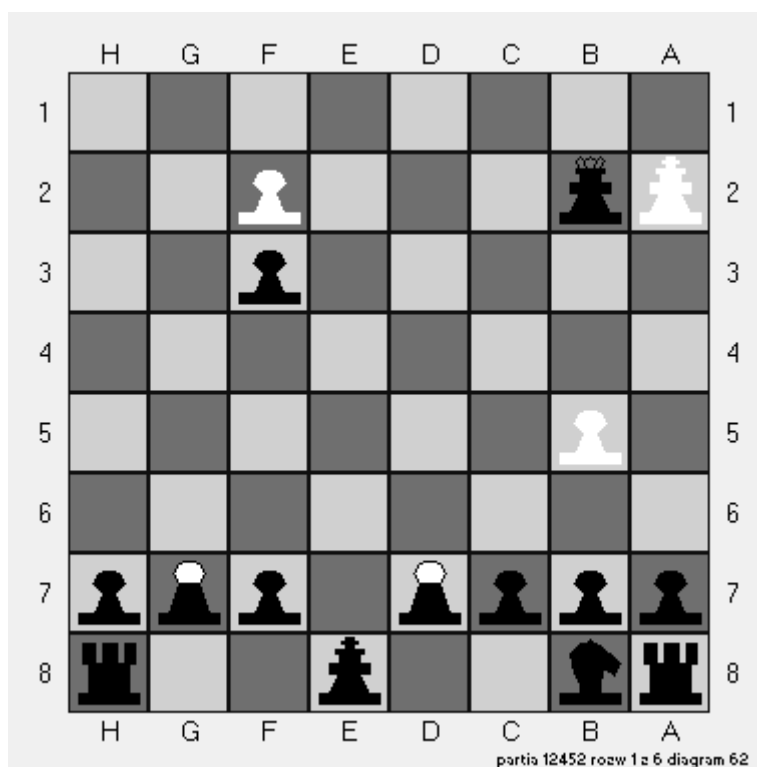


Diagram 7, partia_12452_rozw_1_z_6_diagram_62

Finał 12452.2, dla ruchu E8->D7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[60] Ke8:Kd7 (2) pobicie czarnym królem białego gońca

[61] b4- b5 (1) ruch białym pionkiem

[62] Hc3-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

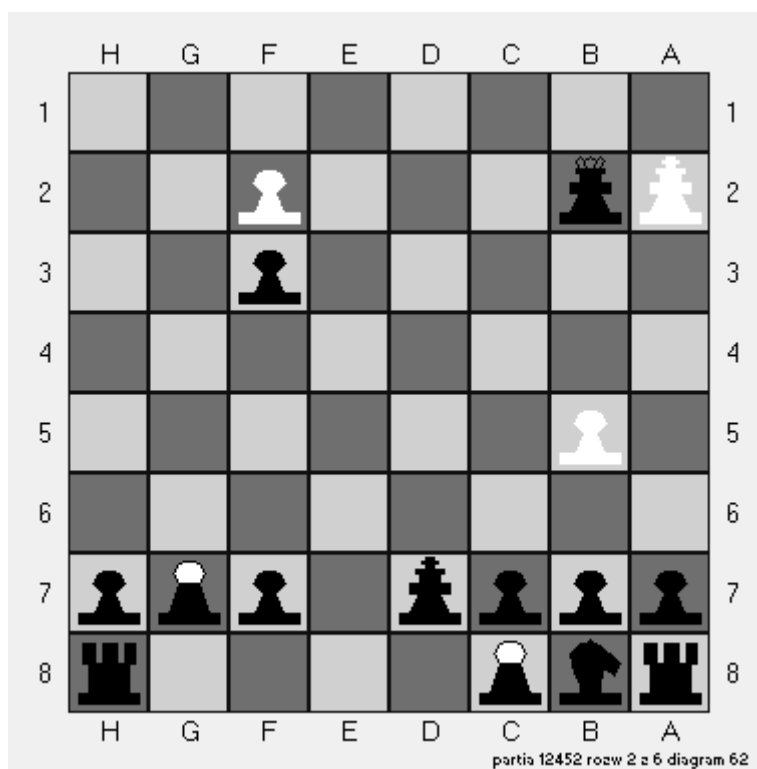


Diagram 8, partia_12452_rozw_2_z_6_diagram_62

Finał 12452.3, dla ruchu B8->D7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[60] Sb8:Sd7 (2) pobicie czarnym koniem białego gońca

[61] b4- b5 (1) ruch białym pionkiem

[62] Hc3-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

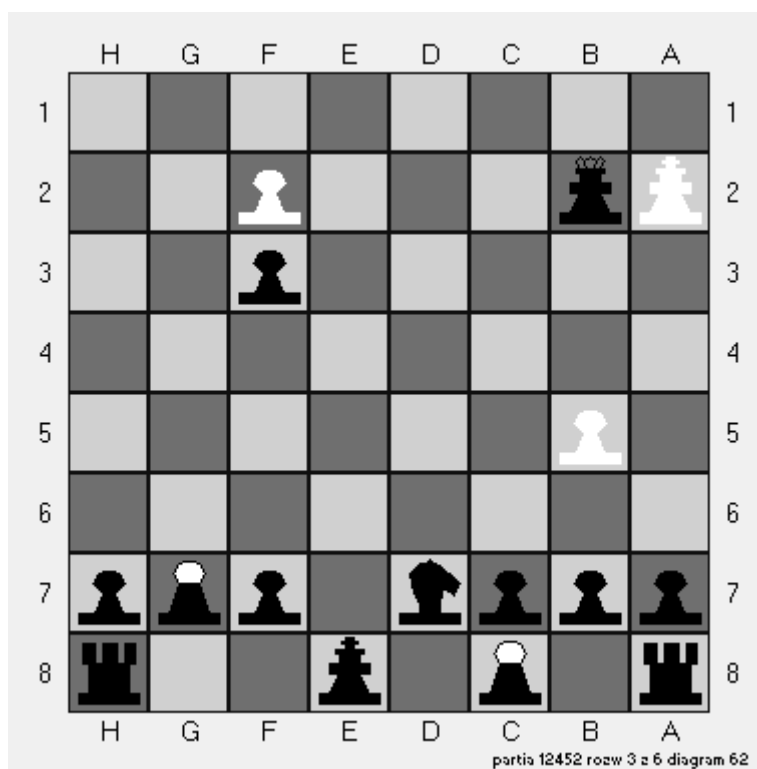


Diagram 9, partia_12452_rozw_3_z_6_diagram_62

Finał 12452.4, dla ruchu E8->D8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[60] Ke8-Kd8 (1) ruch czarnym królem

[61] Gd7-Gf5 (1) ruch białym gońcem

[62] Hc3-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

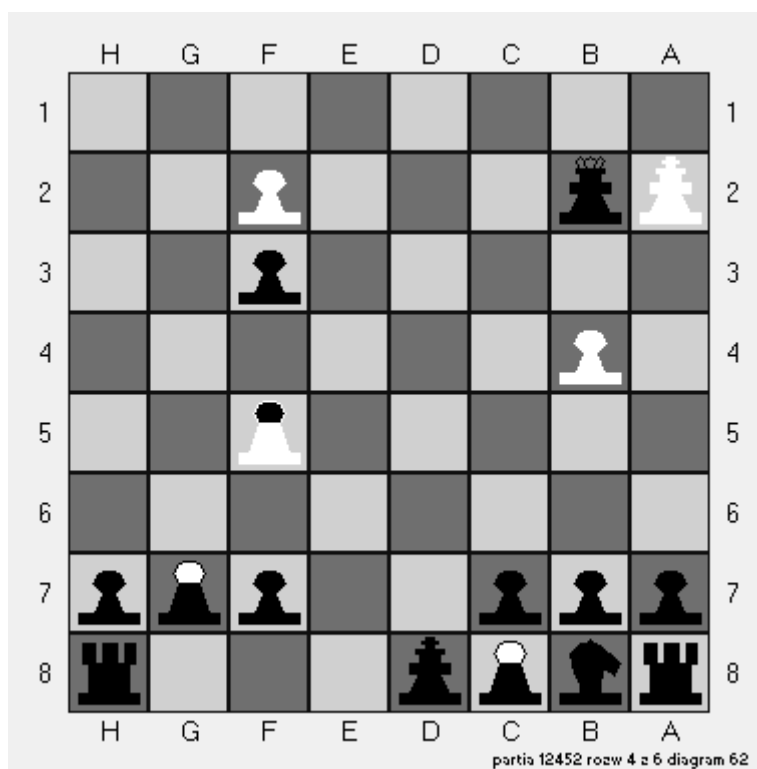


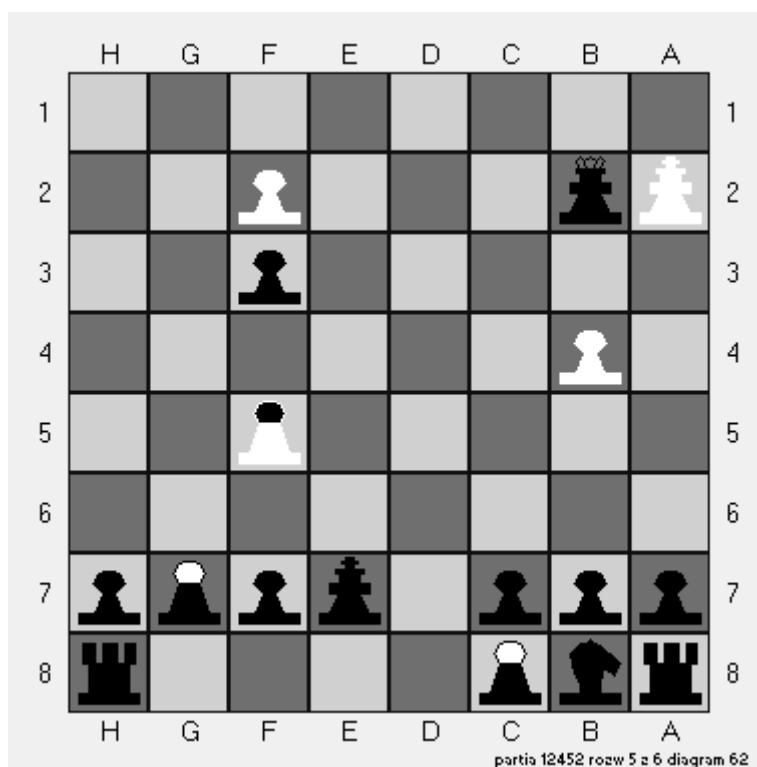
Diagram 10, partia_12452_rozw_4_z_6_diagram_62

Finał 12452.5, dla ruchu E8->E7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[60] Ke8-Ke7 (1) ruch czarnym królem

[61] Gd7-Gf5 (1) ruch białym gońcem

[62] Hc3-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/



Finał 12452.6, dla ruchu E8->F8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[60] Ke8-Kf8 (1) ruch czarnym królem

[61] Gd7-Gf5 (1) ruch białym gońcem

[62] Hc3-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

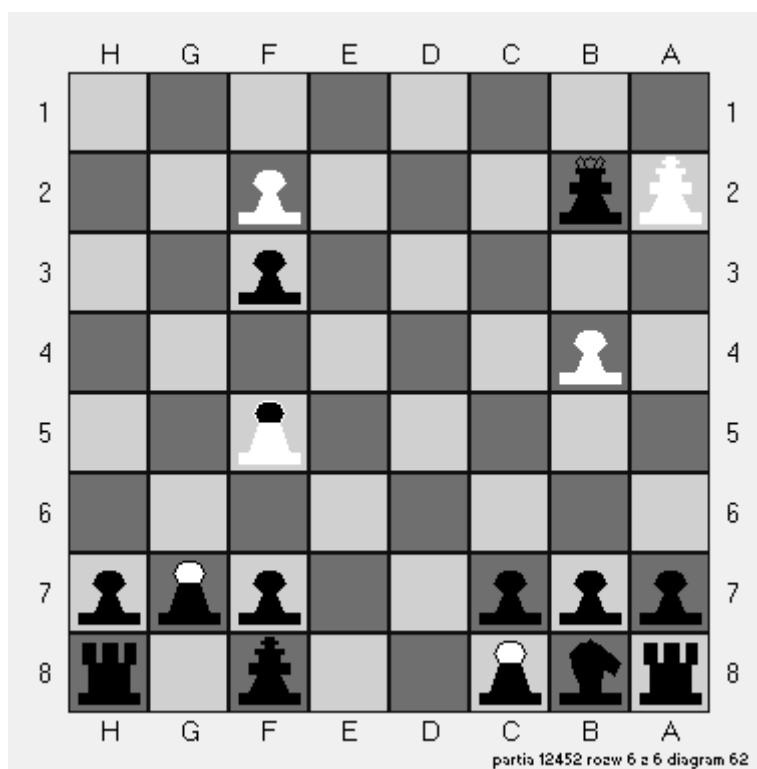


Diagram 12, partia_12452_rozw_6_z_6_diagram_62