

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

4.03.2022

9/2022



Spis treści

1. Jak powstają zagadki ?	4
2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?	5
3. Zadania i zagadki do rozwiązania	6
Zadanie 1. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	16
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	22
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	33
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 2 ruchy prowadzące do remisu	49
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	53
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	57
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	60
Zadanie 13. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	66
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	85
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 17. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	97
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	105
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	110
Zadanie 20. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	117
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	146
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	151
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	159
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	173
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	181
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 36. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	190
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	200
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	213
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	216
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	223
Zadanie 45. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	229
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	237
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	240

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	247
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	253
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	260

1. Jak powstają zagadki ?

Zagadki szachowe generowane są programem Turniej poziom 2na2 który gra sam ze sobą w specjalnym trybie w którym dla pionków i figur czarnych przewiduje 5 ruchów do przodu a dla pionków i figur białych przewiduje tylko 3 ruchy do przodu. Większość partii kończy się oczywiście zwycięstwem czarnych figur, niektóre jednak rozgrywki kończą się remisem. Zagadki powstają gdy program wykryje możliwość 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, 16, 22, 28, 33

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 36, 41, 44, 49, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 57, 60, 66, 78, 85

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 92, 97, 105, 110, 117

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 127, 132, 137, 141, 146

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 151, 155, 159, 162, 168

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 173, 177, 181, 184, 187

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 190, 197, 200, 207, 210

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 213, 216, 220, 223, 229

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 237, 240, 247, 253, 260

Oceniając odpowiedzi można uwzględnić czy podane zostały rozwiązania pewne wyróżnione na zielono, czy rozwiązania przybliżone. Odpowiedzi prezentowane są w tabelkach wygenerowanych programem Turniej poziom 2na2. Użytkownik aby rozwiązywać zadania szachowe nie musi mieć żadnych programów i żadnego komputera, zarówno pytanie w formie diagramu jak i odpowiedzi są podane na kolejnych stronach niniejszej książki e-book.

2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?

Osoby zainteresowane programem Turniej poziom 2na2 lub programem Kalkulator Szachowy 2na2 mogą pobrać program ze strony www.gryiszechy.prv.pl

Po zainstalowaniu programu Turniej poziom 2na2, aby aktywować program Turniej poziom 2na2 i program Kalkulator Szachowy 2na2, wybierz jeden program:

- 1) w programie Turniej poziom 2na2 naciśnij przycisk [Wczytaj] w panelu PrzebiegPartii
- 2) w programie Kalkulator Szachowy 2na2 naciśnij przycisk [Wczytaj] w panelu PrzebiegPartii i wpisz odpowiedni kod aktywacji.

Kod aktywacji do programów:

L.p.	Nazwa rubryki	Treść wpisu
1	Imię	Najlepsze programy do gry w szachy i warcaby
	Nazwisko	www.gryiszechy.prv.pl
	Kod aktywacyjny	68603071

Kod aktywacji wpisujemy w dowolnym z dwóch programów, aktywacja nie wymaga aby komputer był podłączony do internetu, jest jednorazowa i bezterminowa. Program Turniej poziom 2na2 nigdy nie łączy się z internetem i może być używany na dowolnym „bezużytecznym” komputerze.

Program Turniej poziom 2na2 umożliwia rozgrywanie i ćwiczenie partii szachowych, a program Kalkulator Szachowy 2na2 umożliwia obliczanie pozycji szachowych.

Zachęcam jednak do rozwiązania już wygenerowanych 50 zadań. Każde zadanie jest inne i wygenerowane poprzez rozgrywanie partii rozpoczętej od kolejnej kombinacji czterech ruchów jednego ruchu białych, jednego ruchu czarnych, jednego ruchu białych, i jednego ruchu czarnych, co umożliwia wygenerowanie prawie 200 tysięcy zagadek. Wygenerowane zagadki mogą posłużyć jako test inteligencji.

Autor projektu Artur Bieliński

3. Zadania i zagadki do rozwiązania.

Zadanie 1. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 7383, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sa6,g2-g3,Sg8-Sf6, długość partii 54 ruchy.

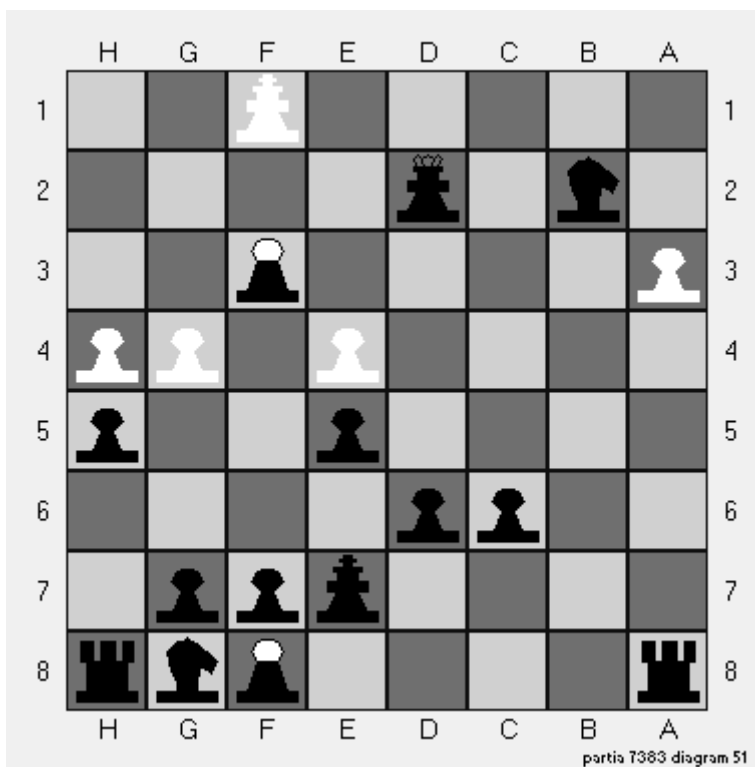


Diagram 1, partia_7383_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 53 różne ruchy.

Zaproponuj pięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

5) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:52

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H5->G4	możliwy mat	(53:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na G4 zбитy biały pionek
2	2	H8->H6	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->H7	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G7->G5	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G7->G6	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	G8->H6	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	G8->F6	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	F3->H1	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	12	F3->E4	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na E4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	14	F7->F5	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	15	F7->F6	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	16	E7->F6	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	17	E7->E6	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	18	E7->E8	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	19	E7->D7	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	20	E7->D8	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	21	D2->H2	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	23	D2->G2	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: D2->G2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na G2
19	28	D2->E2	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: D2->E2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E2
20	31	D2->D3	możliwy mat	(53:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D3
21	35	D2->C2	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	39	D6->D5	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	40	C6->C5	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	41	B2->D1	możliwy mat	(!) (53:0,4/4) w 2 ruchu	(!) pewny mat	wykonując ruch:	niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)	w 2 ruchu	B2->D1 wygrywasz	Koniem z pozycji B2 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	42	B2->D3	możliwy mat	(!) (53:0,4/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B2->D3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B2 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	43	B2->C4	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B2 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	44	B2->A4	możliwy mat	(53:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B2 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	45	A8->E8	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	46	A8->D8	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	47	A8->C8	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	48	A8->B8	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	49	A8->A3	możliwy mat	(!) (53:0,3/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A3 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	50	A8->A4	możliwy mat	(53:0,1/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	51	A8->A5	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	52	A8->A6	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	53	A8->A7	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego pionka
--	--	--	--	--	--	--	--------------------------------------

Spośród 53 ruchów, pięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) A8->A3, 53:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) B2->D1, 53:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) B2->D3, 53:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) D2->G2, 53:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 5) D2->E2, 53:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7383.1, dla ruchu A8->A3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 49)

[52] Wa8:Wa3 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka

[53] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[54] Wa3-Wa1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

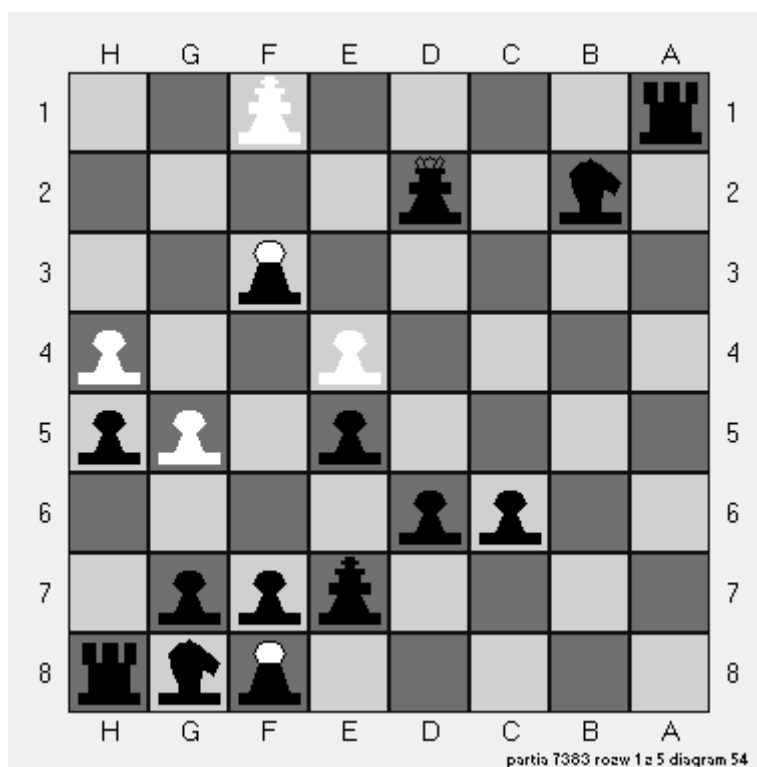


Diagram 2, partia_7383_rozw_1_z_5_diagram_54

Finał 7383.2, dla ruchu B2->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 41)

[52] Sb2-Sd1 (1) ruch czarnym koniem

[53] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[54] Hd2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

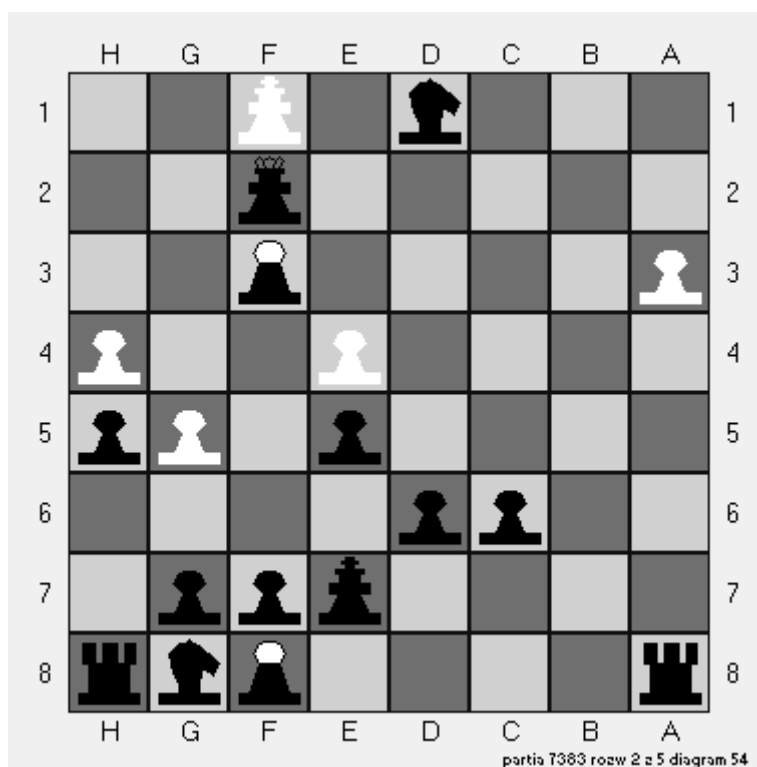


Diagram 3, partia_7383_rozw_2_z_5_diagram_54

Finał 7383.3, dla ruchu B2->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 42)

[52] Sb2-Sd3 (1) ruch czarnym koniem

[53] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

[54] Hd2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

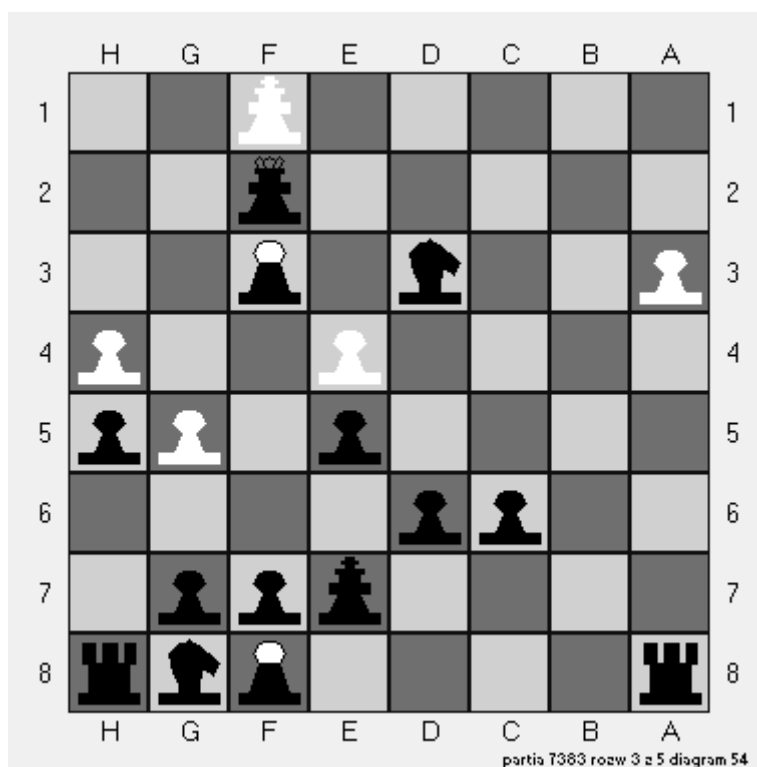


Diagram 4, partia_7383_rozw_3_z_5_diagram_54

Finał 7383.4, dla ruchu D2->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 23)

[52] Hd2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[53] Kf1-Ke1 (1) ruch białym królem

[54] Sb2-Sd3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

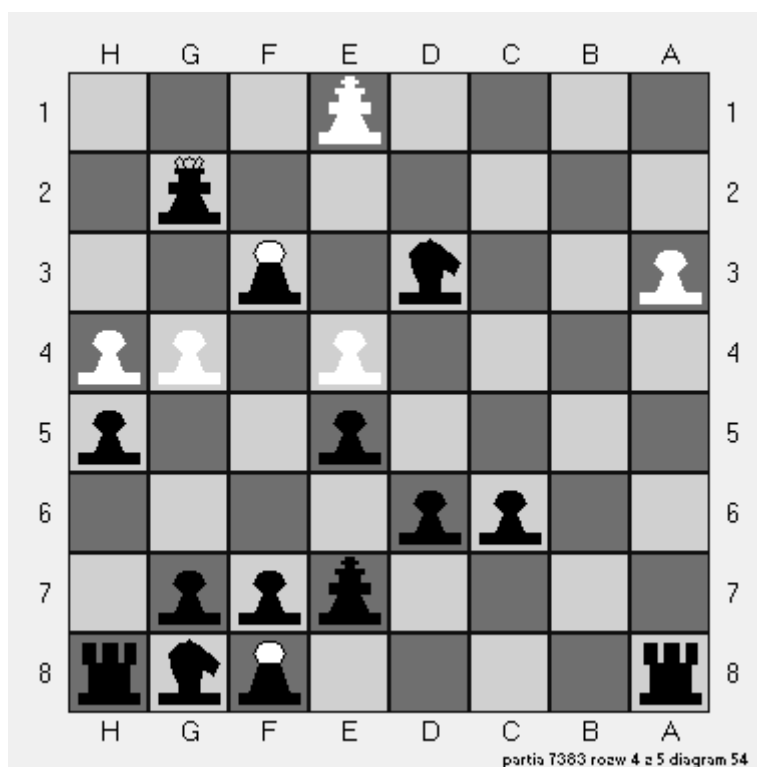


Diagram 5, partia_7383_rozw_4_z_5_diagram_54

Finał 7383.5, dla ruchu D2->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[52] Hd2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[53] Kf1-Kg1 (1) ruch białym królem

[54] He2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

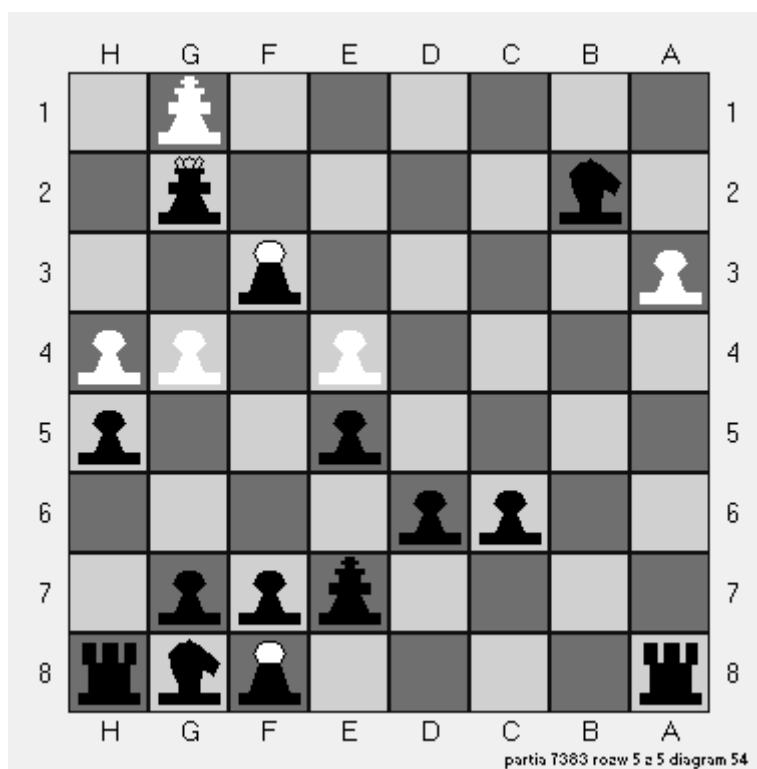


Diagram 6, partia_7383_rozw_5_z_5_diagram_54

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 7384, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sa6,g2-g3,f7-f5, długość partii 58 ruchów.

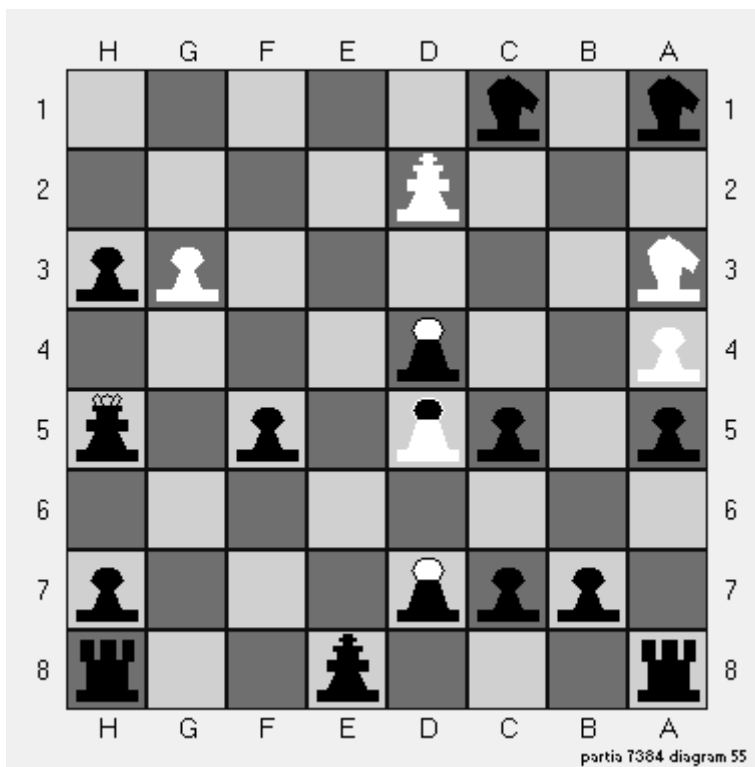


Diagram 7, partia_7384_diagram_55

Oczekiwany 56 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 58 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 57 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:56

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwanego Ruchu	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H3->H2	możliwy mat	(57:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (58:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H3 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	4	H5->G4	możliwy mat	(57:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
3	7	H5->F3	możliwy mat	(57:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (58:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
4	9	H5->E2	możliwy mat	(!) (57:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H5->E2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	11	H7->H6	możliwy mat	(57:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (58:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
6	12	H8->G8	możliwy mat	(57:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (58:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
7	13	H8->F8	możliwy mat	(57:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (58:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
8	14	F5->F4	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
9	15	E8->F8	możliwy mat	(57:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (58:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Konia lub czarnego pionka
10	16	E8->E7	możliwy mat	(57:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (58:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
11	17	E8->D8	możliwy mat	(57:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (58:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
12	18	E8->C8	możliwy mat	(57:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (58:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
13	19	D4->G1	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
14	20	D4->G7	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
15	22	D4->F6	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	23	D4->E3	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	24	D4->E5	możliwy mat	(57:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
18	26	D4->B2	możliwy mat	(57:0,14/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (58:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	27	D7->E6	możliwy mat	(57:0,1/17) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (58:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka

20	28	D7->C6	możliwy mat	(57:0,1/18) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
21	29	D7->C8	możliwy mat	(57:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (58:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
22	30	D7->B5	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [1,2,1,0,0](?) <1,2,1,0,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	31	D7->A4	możliwy mat	(57:0,13/19) w 2 ruchu [1,0,1,0,0], (!) (58:19,19/19)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na A4 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
24	36	C5->C4	możliwy mat	(57:0,1/17) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,1,0,0>, (!) (58:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
25	37	C7->C6	możliwy mat	(57:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (58:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
26	38	B7->B5	możliwy mat	(57:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,1,1,0](?) <2,0,1,1,0>, (!) (58:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
27	39	B7->B6	możliwy mat	(57:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,1,1,0>, (!) (58:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
28	41	A1->B3	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A1 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
29	42	A8->D8	możliwy mat	(57:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (58:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub

							czarnego pionka
30	43	A8->C8	możliwy mat	(57:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (58:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
31	44	A8->B8	możliwy mat	(57:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (58:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
32	45	A8->A6	możliwy mat	(57:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (58:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
33	46	A8->A7	możliwy mat	(57:0,1/19) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (58:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

Spośród 46 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H5->E2, 57:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7384.1, dla ruchu H5->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[56] Hh5-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[57] Kd2:Kc1 (2) pobicie białym królem czarnego konia

[58] He2-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

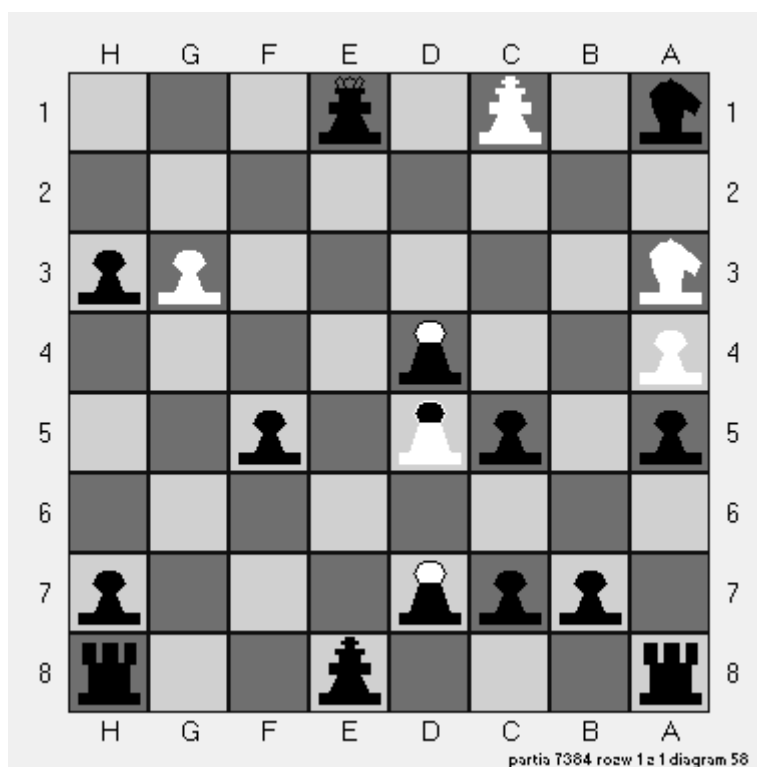


Diagram 8, partia_7384_rozw_1_z_1_diagram_58