

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

19.11.2021

47/2021



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 5. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	27
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	35
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	43
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	48
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	53
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	63
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	68
Zadanie 14. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	75
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	87
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	120
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	125
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	129
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	138
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	143
Zadanie 30. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	149
Zadanie 31. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	154
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 34. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	170
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	185
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	199
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 42. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	215
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	222
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	230
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	234
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	237
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	242

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	245
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	248
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	253

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, 19, 22, 27

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 35, 40, 43, 48, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 58, 63, 68, 75, 83

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 87, 94, 99, 103, 109

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 114, 117, 120, 125, 129

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 132, 135, 138, 143, 149

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 154, 161, 166, 170, 180

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 185, 188, 194, 199, 206

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 210, 215, 222, 230, 234

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 237, 242, 245, 248, 253

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.gryiszachy.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.gryiszachy.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 6634, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b6,f2-f4,f7-f6, długość partii 54 ruchy.

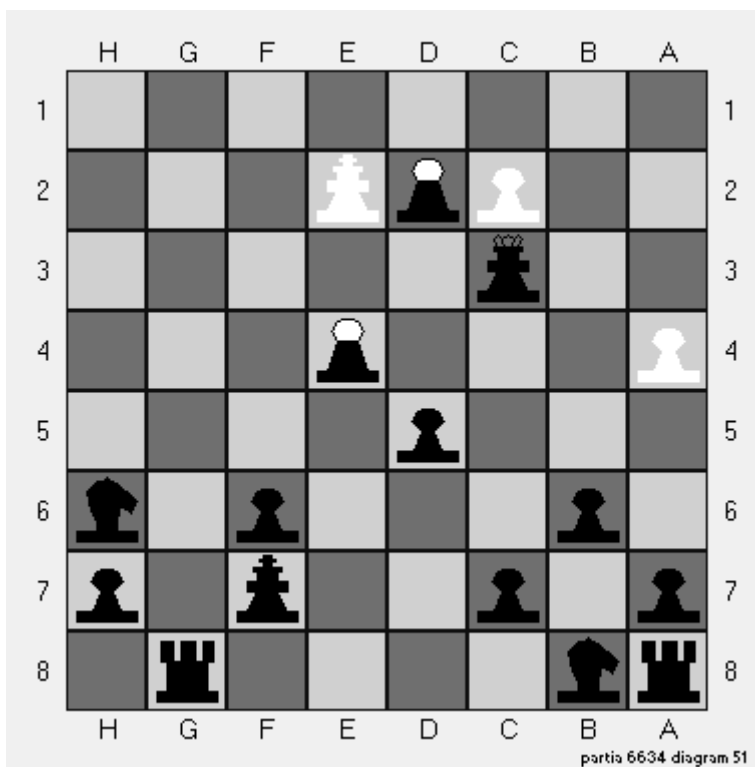


Diagram 1, partia_6634_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 59 różnych ruchów.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 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:52

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G4	możliwy mat	(53:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4
2	2	H6->F5	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5
3	3	G8->H8	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na H8
4	4	G8->G1	możliwy mat	(!) (53:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->G1 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G1
5	5	G8->G2	możliwy mat	(!) (53:2,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->G2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G2
6	6	G8->G3	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G3
7	7	G8->G4	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G4
8	8	G8->G5	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G5
9	9	G8->G6	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G6
10	10	G8->G7	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G7
11	11	G8->F8	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na F8
12	12	G8->E8	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na E8
13	13	G8->D8	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na D8
14	14	G8->C8	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na C8
15	15	F6->F5	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5
16	16	F7->G6	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6
17	17	F7->G7	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7
18	18	F7->F8	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8

19	19	F7->E6	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E6
20	20	F7->E7	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7
21	21	F7->E8	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8
22	22	E4->H1	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na H1
23	23	E4->G2	możliwy mat	(53:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na G2
24	24	E4->G6	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na G6
25	26	E4->F5	możliwy mat	(53:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na F5
26	27	E4->D3	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
27	28	E4->C2	możliwy mat	(53:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na C2 zbity biały pionek
28	29	D2->G5	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D2 na G5
29	30	D2->F4	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D2 na F4
30	31	D2->E1	możliwy mat	(53:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D2 na E1
31	32	D2->E3	możliwy mat	(53:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D2 na E3
32	33	D2->C1	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D2 na C1
33	34	D5->D4	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4
34	35	C3->H3	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
35	36	C3->G3	możliwy mat	(53:0,5/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

36	38	C3->E3	możliwy mat	(!) (53:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C3->E3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na E3
37	40	C3->D3	możliwy mat	(53:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
38	41	C3->D4	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na D4
39	43	C3->C4	możliwy mat	(53:0,1/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
40	47	C3->B3	możliwy mat	(53:0,2/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (54:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
41	48	C3->B4	możliwy mat	(53:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na B4
42	49	C3->A1	możliwy mat	(53:0,4/5) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
43	50	C3->A3	możliwy mat	(53:0,2/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (54:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
44	51	C3->A5	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na A5
45	52	C7->C5	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5
46	53	C7->C6	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
47	54	B6->B5	możliwy mat	(53:0,3/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
48	55	B8->D7	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
49	56	B8->C6	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
50	57	B8->A6	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na

							A6
51	58	A7->A5	możliwy mat	(!) (53:2,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A7->A5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
52	59	A7->A6	możliwy mat	(53:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 59 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) G8->G1, 53:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) C3->E3, 53:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) A7->A5, 53:2,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu i dwie na trzy ścieżki będą prowadzić do remisu
- 4) G8->G2, 53:2,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do remisu

Finał 6634.1, dla ruchu G8->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[52] Wg8-Wg1 (1) ruch czarną wieżą

[53] Ke2-Kf2 (1) ruch białym królem

[54] Hc3-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

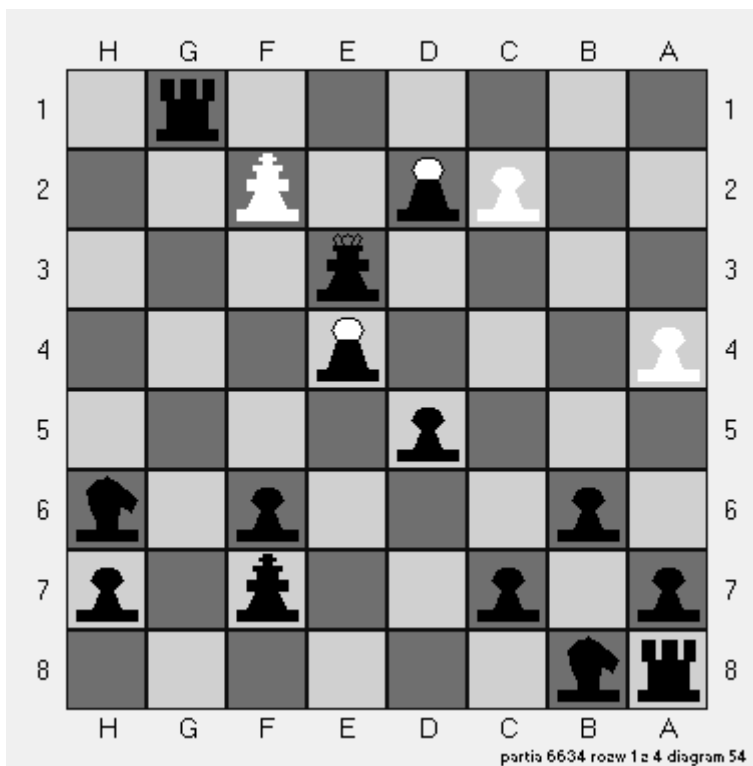


Diagram 2, partia_6634_rozw_1_z_4_diagram_54

Finał 6634.2, dla ruchu C3->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 38)

[52] Hc3-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[53] Ke2-Kf1 (1) ruch białym królem

[54] He3-Hf3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

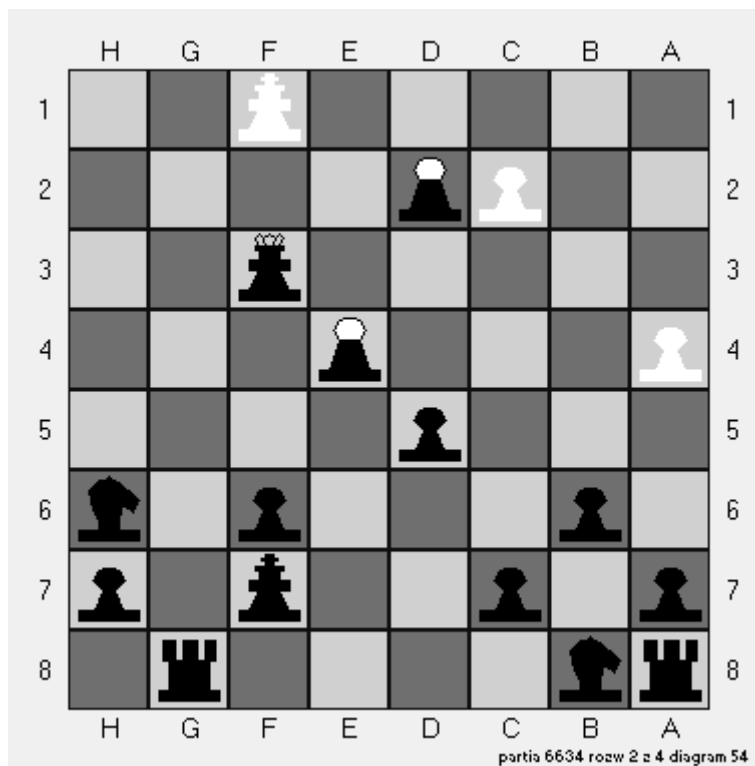


Diagram 3, partia_6634_rozw_2_z_4_diagram_54

Finał 6634.3, dla ruchu A7->A5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 58)

[52] a7- a5 (1) ruch czarnym pionkiem

[53] Ke2-Kf2 (1) ruch białym królem

[54] Hc3-Hf3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

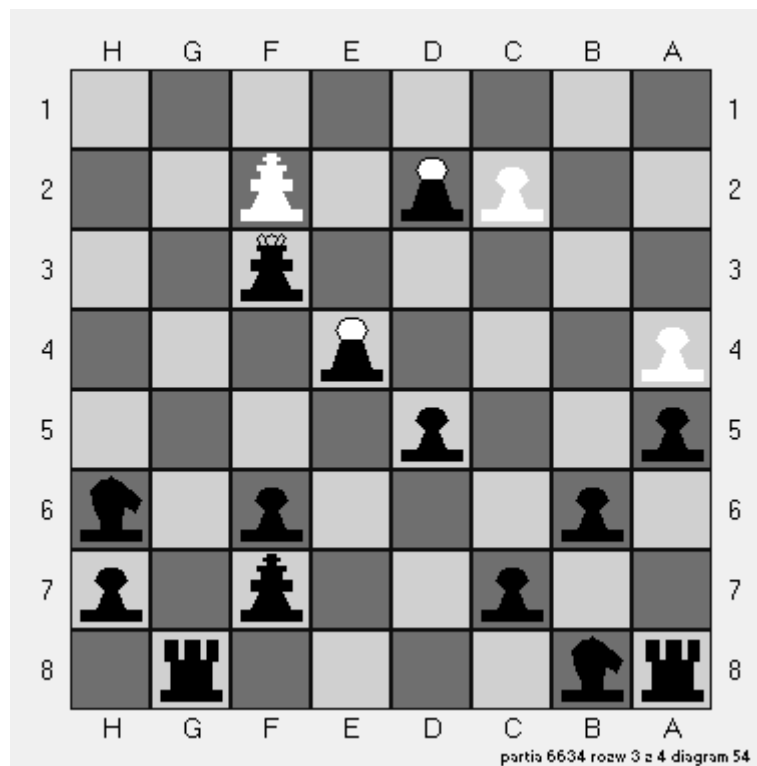


Diagram 4, partia_6634_rozw_3_z_4_diagram_54

Finał 6634.4, dla ruchu G8->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[52] Wg8-Wg2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[53] Ke2-Kf1 (1) ruch białym królem

[54] Hc3-Ha1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

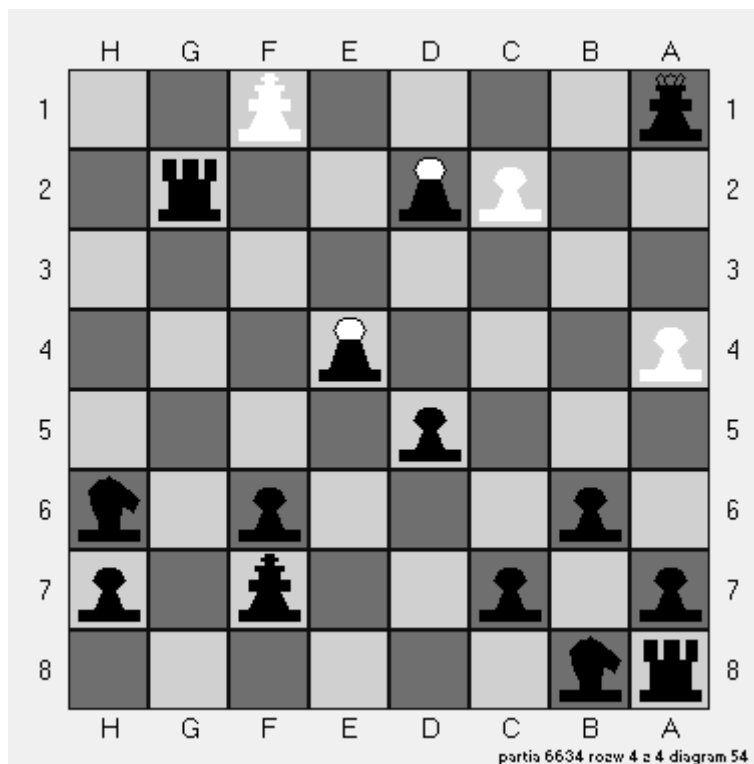


Diagram 5, partia_6634_rozw_4_z_4_diagram_54

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 6635, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b6,f2-f4,e7-e5, długość partii 8 ruchów.

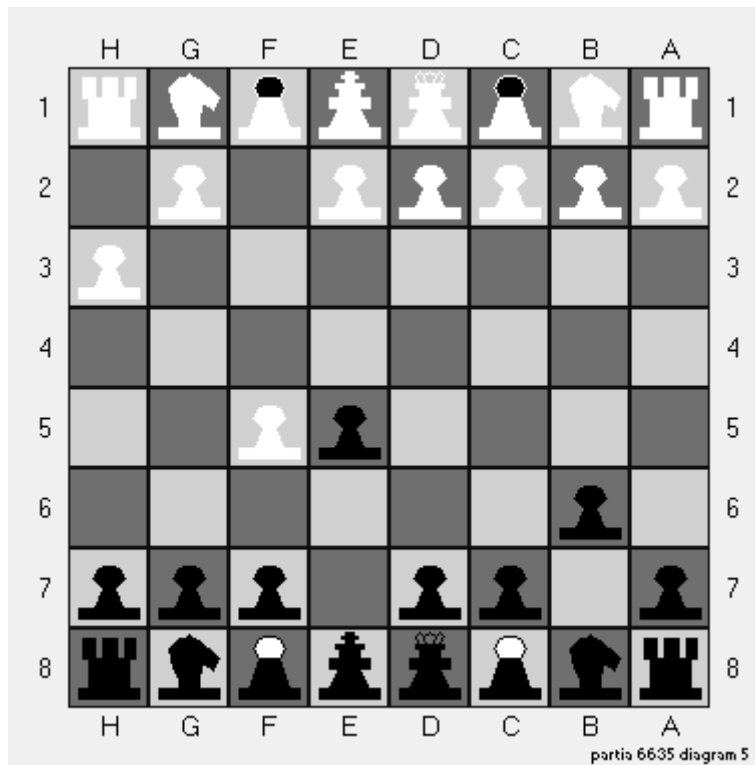


Diagram 6, partia_6635_diagram_5

Oczekiwany 6 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 30 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 8 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 7 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:6

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	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
2	2	H7->H6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	4	G7->G6	możliwy mat	(7:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (8:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	5	G8->H6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
5	9	F8->E7	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7
6	10	F8->D6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6
7	11	F8->C5	możliwy mat	(7:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5
8	12	F8->B4	możliwy mat	(7:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4
9	13	F8->A3	możliwy mat	(7:0,1/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (8:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	14	E5->E4	możliwy mat	(7:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4
11	16	D7->D5	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5
12	17	D7->D6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
13	18	D8->H4	możliwy mat	(!) (7:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->H4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na H4
14	19	D8->G5	możliwy mat	(7:0,14/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na G5
15	20	D8->F6	możliwy mat	(7:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na F6
16	21	D8->E7	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8

							na E7
17	22	C7->C5	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5
18	23	C7->C6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
19	24	C8->B7	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
20	25	C8->A6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6
21	26	B6->B5	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na B5
22	27	B8->C6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
23	28	B8->A6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
24	29	A7->A5	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
25	30	A7->A6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 30 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D8->H4, 7:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6635.1, dla ruchu D8->H4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[6] Hd8-Hh4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[7] g2- g3 (1) ruch białym pionkiem

[8] Hh4:Hg3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

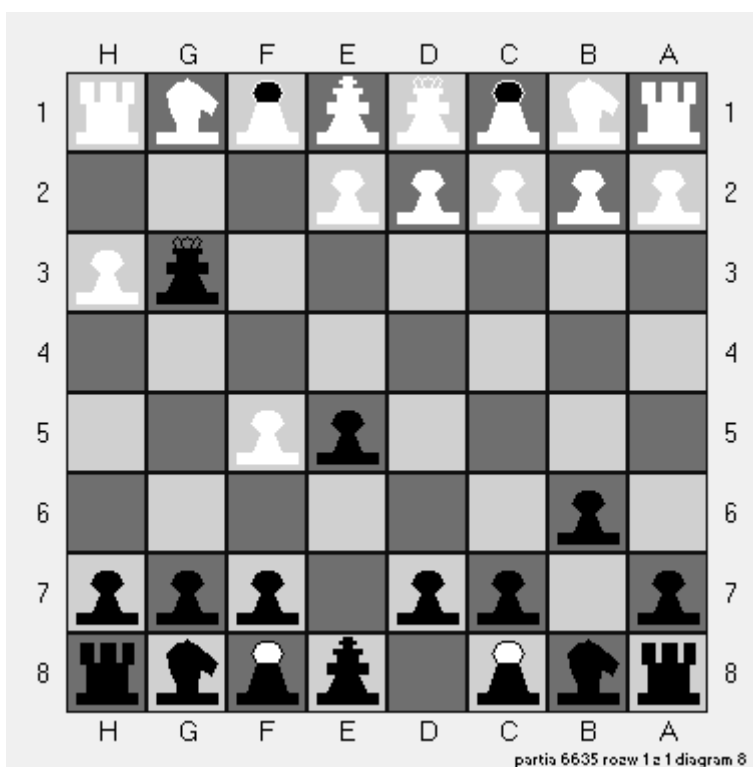


Diagram 7, partia_6635_rozw_1_z_1_diagram_8