

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

26.08.2022

34/2022



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	14
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	19
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	25
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	45
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	48
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	56
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	59
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	69
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	74
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	79
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	83
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	89
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	98
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	102
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	107
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	125
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	129
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 31. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	138
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	146
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	159
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	169
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	175
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 42. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	197
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	205
Zadanie 44. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	210
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	216
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	222
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	228

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	234
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	240
Zadanie 50. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	243

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 zamotowania 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, 14, 19, 25, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 31, 36, 41, 45, 48

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 53, 56, 59, 63, 66

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 69, 74, 79, 83, 89

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 95, 98, 102, 107, 114

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 119, 125, 129, 132, 135

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 138, 146, 150, 154, 159

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 166, 169, 175, 184, 187

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 190, 197, 205, 210, 216

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 222, 228, 234, 240, 243

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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 8801, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h5,b2-b4,g7-g5, długość partii 44 ruchy.

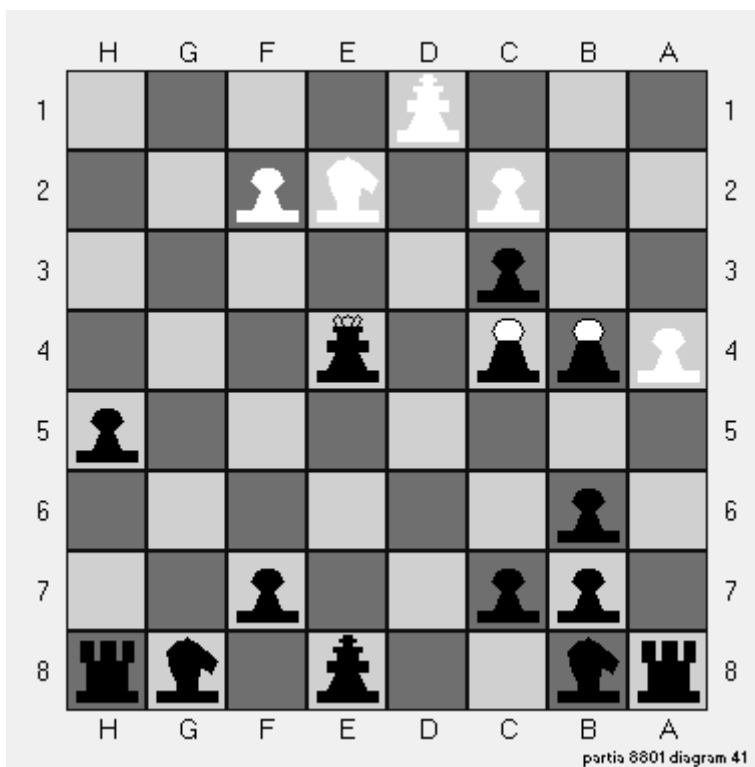


Diagram 1, partia_8801_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 55 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H5->H4	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H8->H6	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->H7	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G8->H6	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G8->F6	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	G8->E7	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	F7->F5	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	F7->F6	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	E4->H1	możliwy mat	(!) (43:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E4->H1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na H1
10	10	E4->H4	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	12	E4->G2	możliwy mat	(43:0,8/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	13	E4->G4	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na G4

13	14	E4->G6	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	15	E4->F3	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na F3
15	16	E4->F4	możliwy mat	(43:0,6/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
16	18	E4->E2	możliwy mat	(!) (43:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E4->E2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na E2 zбиты biały Koń
17	19	E4->E3	możliwy mat	(43:0,9/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
18	20	E4->E5	możliwy mat	(43:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	21	E4->E6	możliwy mat	(43:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	22	E4->E7	możliwy mat	(43:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	23	E4->D3	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	25	E4->D5	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na D5
23	26	E4->C2	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na C2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
24	27	E4->C6	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	28	E8->F8	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego pionka
26	29	E8->E7	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	30	E8->D7	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	31	E8->D8	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	32	C4->E2	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na E2 zбиты biały Koń
30	34	C4->D3	możliwy mat	(43:0,4/12) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
31	36	C4->B3	możliwy mat	(43:0,2/12) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
32	37	C4->B5	możliwy mat	(43:0,4/12) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
33	39	C4->A6	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C4 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	40	C7->C5	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	41	C7->C6	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	42	B4->F8	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

37	43	B4->E7	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	44	B4->D6	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
39	45	B4->C5	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
40	46	B4->A3	możliwy mat	(43:0,7/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
41	47	B4->A5	możliwy mat	(43:0,4/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
42	48	B6->B5	możliwy mat	(43:0,4/12) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
43	49	B8->D7	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
44	50	B8->C6	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
45	51	B8->A6	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
46	52	A8->A4	możliwy mat	(43:0,7/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
47	53	A8->A5	możliwy mat	(43:0,4/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
48	54	A8->A6	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
49	55	A8->A7	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na

				(!) (44:11,11/11)			A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
--	--	--	--	-------------------	--	--	---

Spośród 55 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E4->H1, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) E4->E2, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8801.1, dla ruchu E4->H1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[42] He4-Hh1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[43] Se2-Sg1 (1) ruch białym koniem

[44] Hh1:Hg1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest mat/

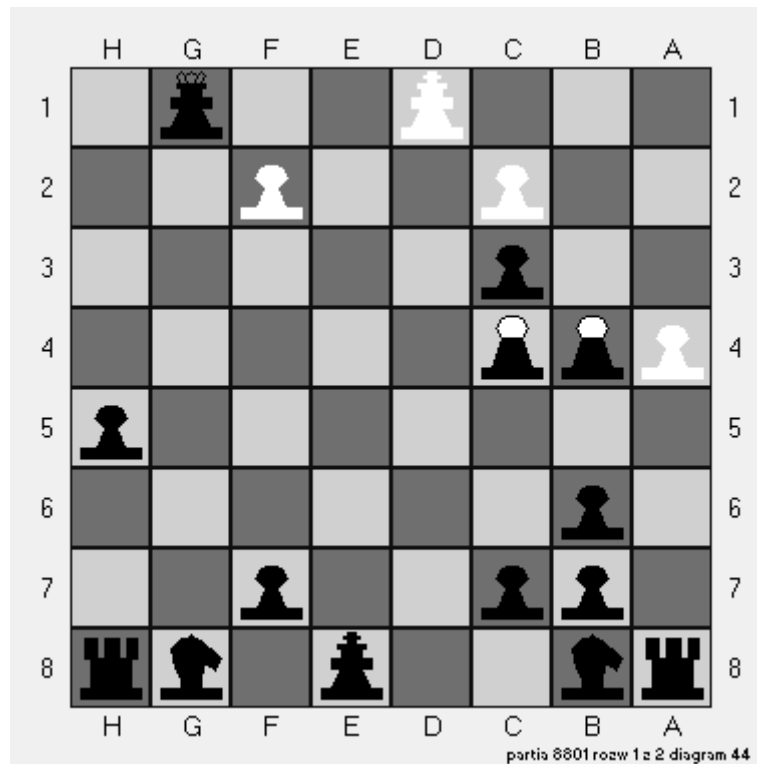


Diagram 2, partia_8801_rozw_1_z_2_diagram_44

Finał 8801.2, dla ruchu E4->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[42] He4:He2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[43] Kd1-Kc1 (1) ruch białym królem

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

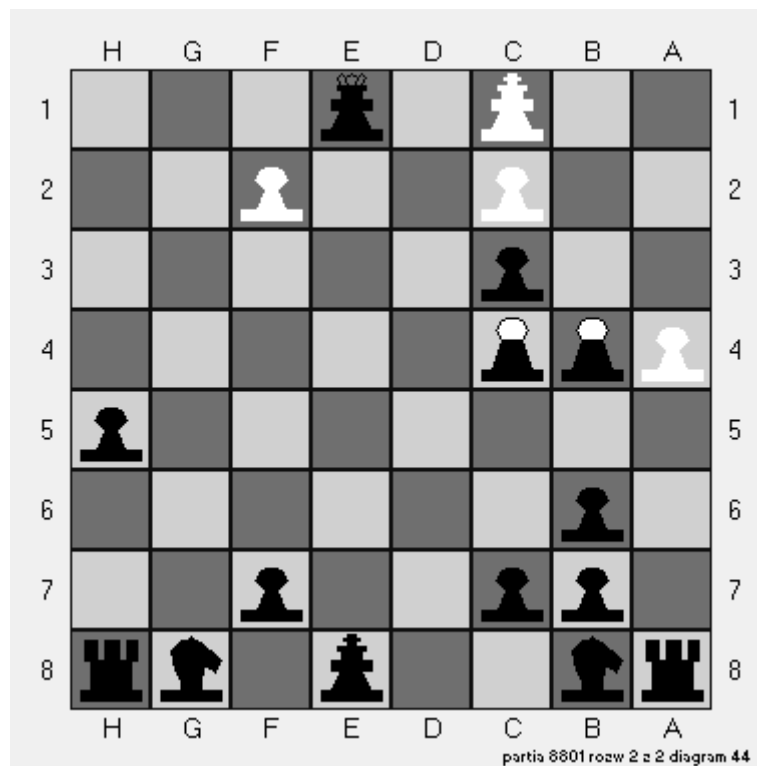


Diagram 3, partia_8801_rozw_2_z_2_diagram_44

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 8802, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h5,b2-b4,g7-g6, długość partii 34 ruchy.

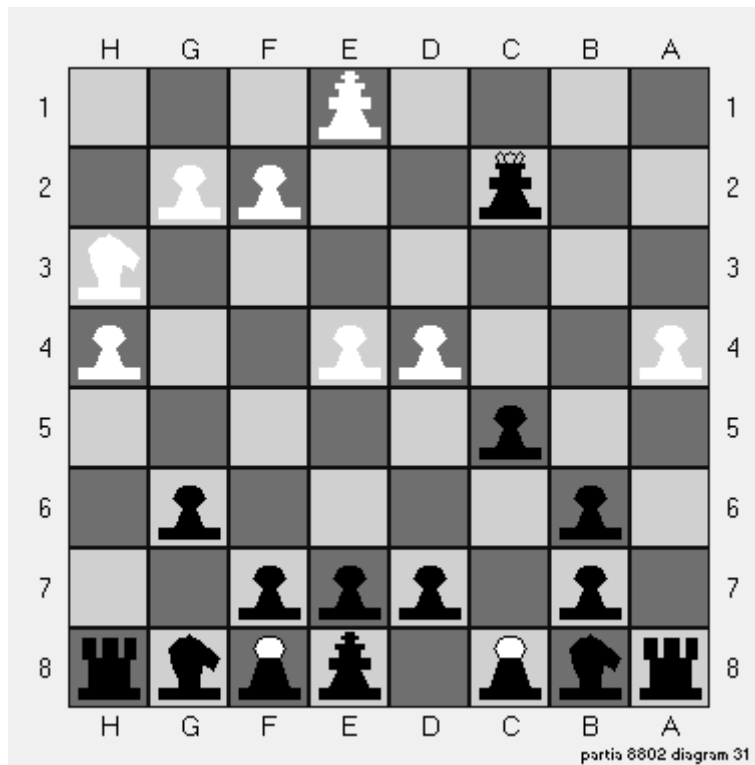


Diagram 4, partia_8802_diagram_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 39 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 34 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 33 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:32

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H8->H4	możliwy mat	(33:0,3/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H4 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H8->H5	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->H6	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	H8->H7	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G6->G5	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	G8->H6	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	G8->F6	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	F7->F5	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	F7->F6	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	F8->H6	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	11	F8->G7	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	12	E7->E5	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7

				(!) (34:13,13/13)			na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	13	E7->E6	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	14	E8->D8	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	15	D7->D5	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	16	D7->D6	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	21	C2->D2	możliwy mat	(33:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	28	C2->B3	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	30	C2->A4	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na A4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	31	C5->D4	możliwy mat	(33:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:11,11/11)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na D4 zбиты biały pionek
21	32	C5->C4	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4
22	33	B6->B5	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	34	B8->C6	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	35	B8->A6	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego pionka
25	36	A8->A4	możliwy mat	(!) (33:0,12/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A4 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	37	A8->A5	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	38	A8->A6	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	39	A8->A7	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 39 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A8->A4, 33:0,12/12 dwanaście na dwanaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8802.1, dla ruchu A8->A4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[32] Wa8:Wa4 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka

[33] Sh3-Sf4 (1) ruch białym koniem

[34] Wa4-Wa1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

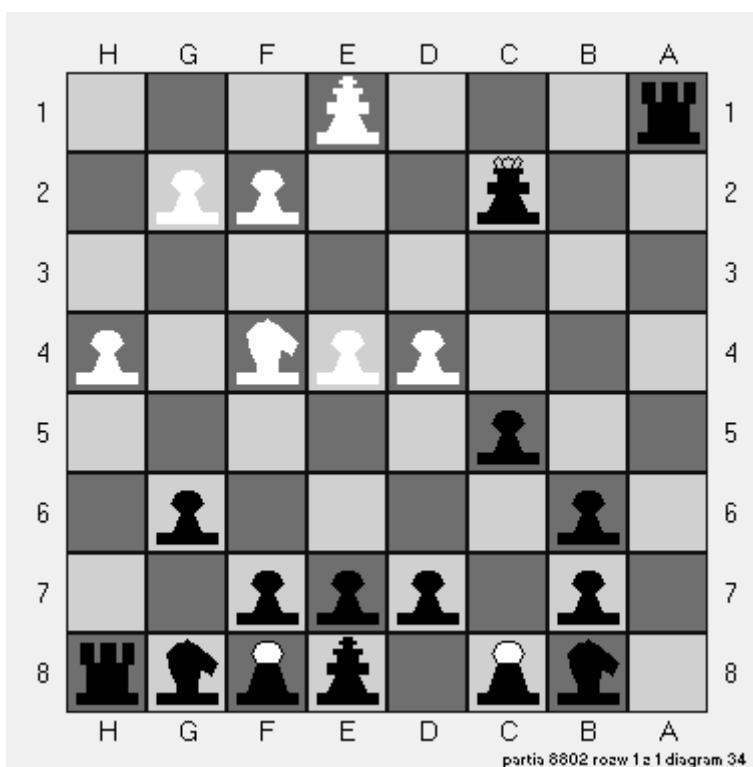


Diagram 5, partia_8802_rozw_1_z_1_diagram_34