

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

2.09.2022

35/2022



## 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 7 ruchów prowadzących do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	18
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	25
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	30
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	39
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	44
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	50
Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	56
Zadanie 11. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	64
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	76
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	86
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	110
Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	116
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 23. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	125
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	133
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	142
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	154
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	170
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	183
Zadanie 34. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	186
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	197
Zadanie 36. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	201
Zadanie 37. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	208
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	228
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	231
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	234
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	246
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	249

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	253
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	258
Zadanie 50. Znajdź 4 ruchy prowadzące 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, 18, 22, 25, 30,

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 36, 39, 44, 50, 56

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 64, 71, 76, 80, 86

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 90, 93, 98, 104, 110

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 116, 122, 125, 133, 137

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 142, 148, 154, 160, 165

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 170, 177, 183, 186, 197

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 201, 208, 215, 218, 223

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 228, 231, 234, 240, 243

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 246, 249, 253, 258, 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.gryiszachy.prv.pl](http://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	<a href="http://www.gryiszachy.prv.pl">www.gryiszachy.prv.pl</a>
	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 7 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 8853, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h5,a2-a4,b7-b5, długość partii 36 ruchów.

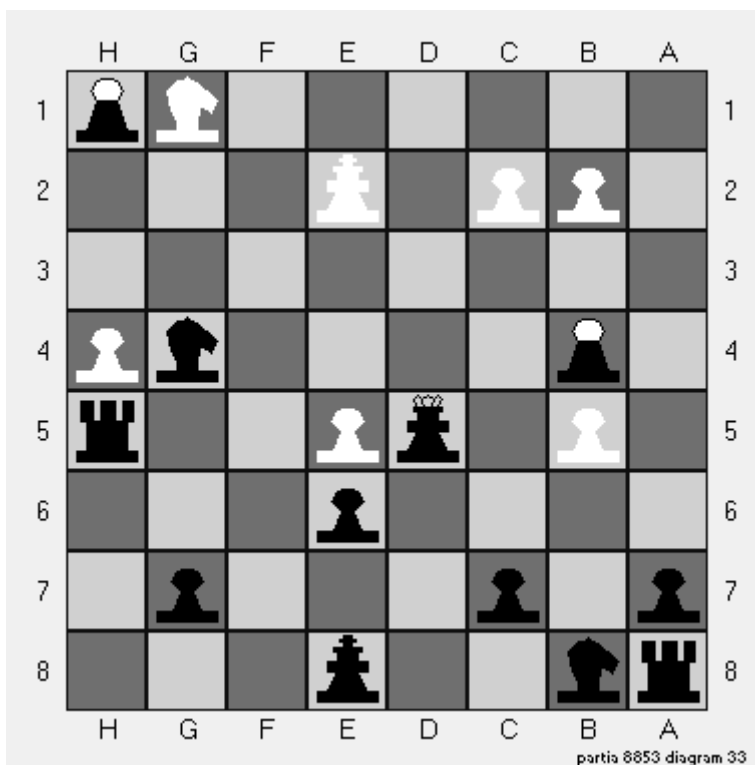


Diagram 1, partia\_8853\_diagram\_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 57 różnych ruchów.

Zaproponuj siedem ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

- 1) \_\_\_\_\_
- 2) \_\_\_\_\_
- 3) \_\_\_\_\_
- 4) \_\_\_\_\_
- 5) \_\_\_\_\_
- 6) \_\_\_\_\_
- 7) \_\_\_\_\_

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:34

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H1->G2	możliwy mat	(!) (35:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->G2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H1 na G2
2	2	H1->F3	możliwy mat	(35:0,1/2) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H1 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	3	H1->E4	możliwy mat	(35:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H1 na E4
4	4	H5->H4	możliwy mat	(35:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H4 zбиты biały pionek
5	5	H5->H6	możliwy mat	(35:0,3/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H6
6	6	H5->H7	możliwy mat	(35:0,3/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H7
7	7	H5->H8	możliwy mat	(35:0,3/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H8
8	8	H5->G5	możliwy mat	(35:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
9	9	H5->F5	możliwy mat	(35:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na F5
10	10	H5->E5	możliwy mat	(!) (35:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H5->E5 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na E5 zбиты biały pionek
11	11	G4->H2	możliwy mat	(35:0,6/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na H2
12	12	G4->H6	możliwy mat	(35:0,4/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na H6
13	13	G4->F2	możliwy mat	(35:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
14	14	G4->F6	możliwy mat	(35:0,4/10) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
15	15	G4->E3	możliwy mat	(35:0,5/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

16	16	G4->E5	możliwy mat	(35:0,4/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E5 zбитy biały pionek
17	17	G7->G5	możliwy mat	(35:0,3/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	18	G7->G6	możliwy mat	(35:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
19	19	E8->F7	możliwy mat	(35:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
20	20	E8->F8	możliwy mat	(35:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
21	21	E8->E7	możliwy mat	(35:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
22	22	E8->D7	możliwy mat	(35:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
23	23	E8->D8	możliwy mat	(35:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
24	24	D5->G2	możliwy mat	(!) (35:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->G2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na G2
25	26	D5->E4	możliwy mat	(!) (35:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->E4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na E4
26	27	D5->E5	możliwy mat	(!) (35:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->E5 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na E5 zбитy biały pionek
27	29	D5->D2	możliwy mat	(!) (35:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->D2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D2
28	31	D5->D4	możliwy mat	(35:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D4
29	32	D5->D6	możliwy mat	(35:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
30	33	D5->D7	możliwy mat	(35:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D7
31	34	D5->D8	możliwy mat	(35:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D8
32	35	D5->C4	możliwy mat	(!) (35:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->C4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na C4
33	36	D5->C5	możliwy mat	(35:0,1/9) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym



				[0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			Hetmanem z pozycji D5 na C5
34	37	D5->C6	możliwy mat	(35:0,4/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
35	38	D5->B3	możliwy mat	(35:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
36	39	D5->B5	możliwy mat	(35:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na B5 zбиты biały pionek
37	40	D5->B7	możliwy mat	(35:0,4/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na B7
38	42	C7->C5	możliwy mat	(35:0,3/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
39	43	C7->C6	możliwy mat	(35:0,3/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
40	44	B4->F8	możliwy mat	(35:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na F8
41	46	B4->E7	możliwy mat	(35:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na E7
42	47	B4->D2	możliwy mat	(35:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na D2
43	48	B4->D6	możliwy mat	(35:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
44	49	B4->C3	możliwy mat	(35:0,3/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
45	50	B4->C5	możliwy mat	(35:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C5
46	51	B4->A3	możliwy mat	(35:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
47	52	B4->A5	możliwy mat	(35:0,3/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A5

48	53	B8->D7	możliwy mat	(35:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
49	54	B8->C6	możliwy mat	(35:0,3/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
50	55	B8->A6	możliwy mat	(35:0,3/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
51	56	A7->A5	możliwy mat	(35:0,3/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
52	57	A7->A6	możliwy mat	(35:0,3/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 57 ruchów, siedem ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) H1->G2, 35:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) D5->D2, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) H5->E5, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 4) D5->C4, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 5) D5->E4, 35:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 6) D5->E5, 35:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 7) D5->G2, 35:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 8853.1, dla ruchu H1->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[34] Gh1-Gg2 (1) ruch czarnym gońcem

[35] Sg1-Sf3 (1) ruch białym koniem

[36] Hd5:Hf3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest mat/

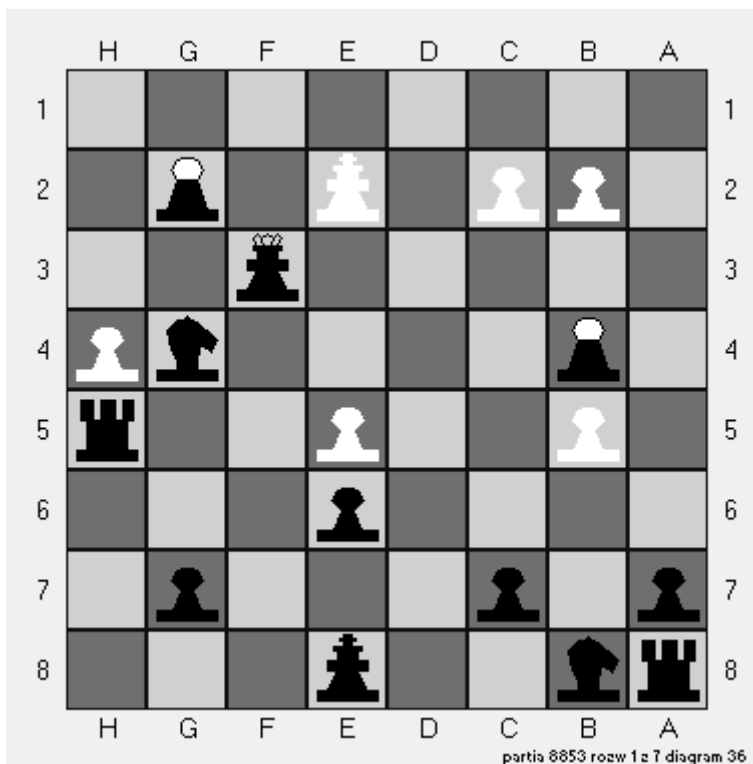


Diagram 2, partia\_8853\_rozw\_1\_z\_7\_diagram\_36

Finał 8853.2, dla ruchu D5->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[34] Hd5-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Ke2-Kf1 (1) ruch białym królem

[36] Hd2-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

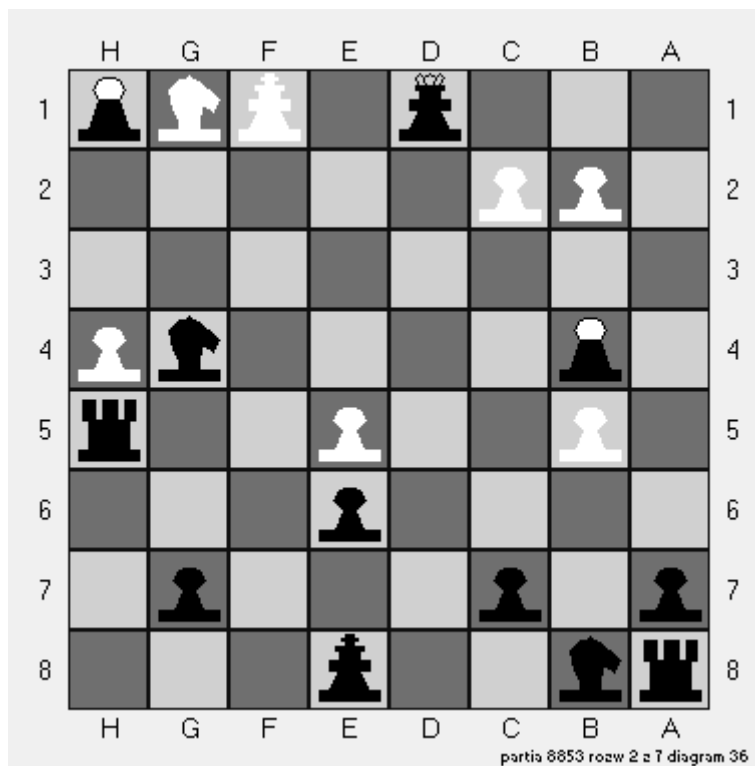


Diagram 3, partia\_8853\_rozw\_2\_z\_7\_diagram\_36

Finał 8853.3, dla ruchu H5->E5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 10)

[34] Wh5:We5 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Ke2-Kf1 (1) ruch białym królem

[36] We5-We1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

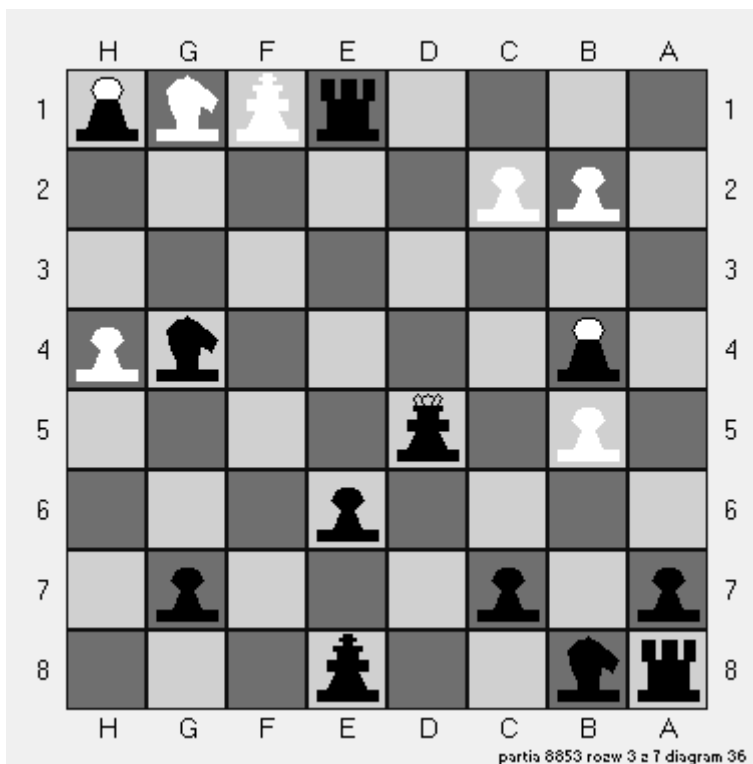


Diagram 4, partia\_8853\_rozw\_3\_z\_7\_diagram\_36

Finał 8853.4, dla ruchu D5->C4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

[34] Hd5-Hc4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Ke2-Kd1 (1) ruch białym królem

[36] Hc4-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

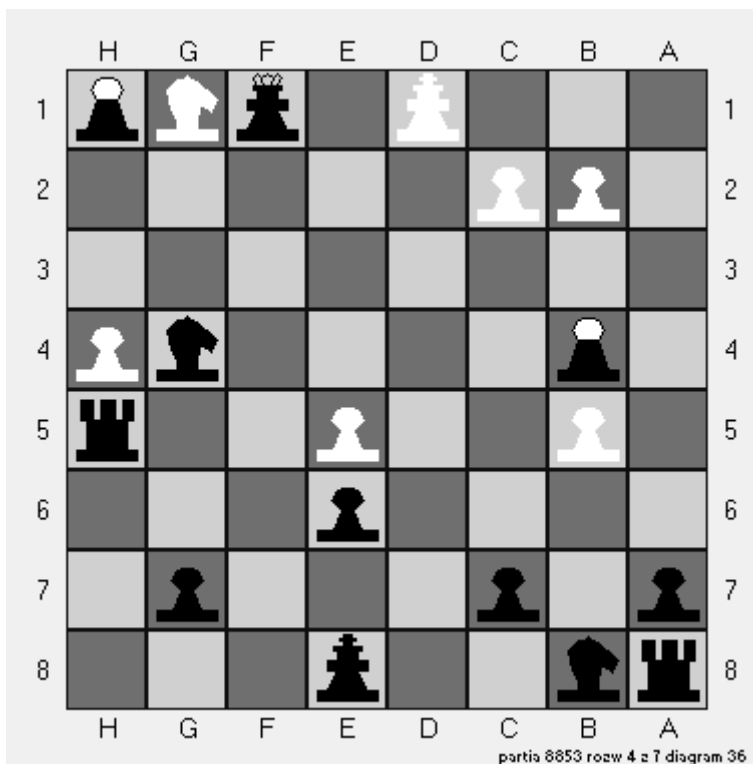


Diagram 5, partia\_8853\_rozw\_4\_z\_7\_diagram\_36

Finał 8853.5, dla ruchu D5->E4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[34] Hd5-He4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[35] Ke2-Kd1 (1) ruch białym królem

[36] He4-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

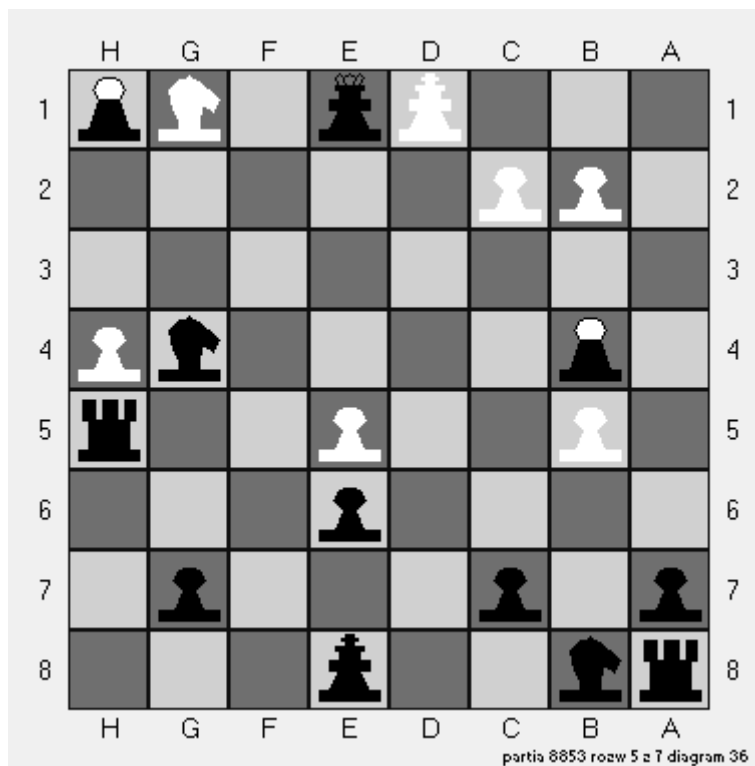


Diagram 6, partia\_8853\_rozw\_5\_z\_7\_diagram\_36

Finał 8853.6, dla ruchu D5->E5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[34] Hd5:He5 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[35] Ke2-Kd1 (1) ruch białym królem

[36] He5-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

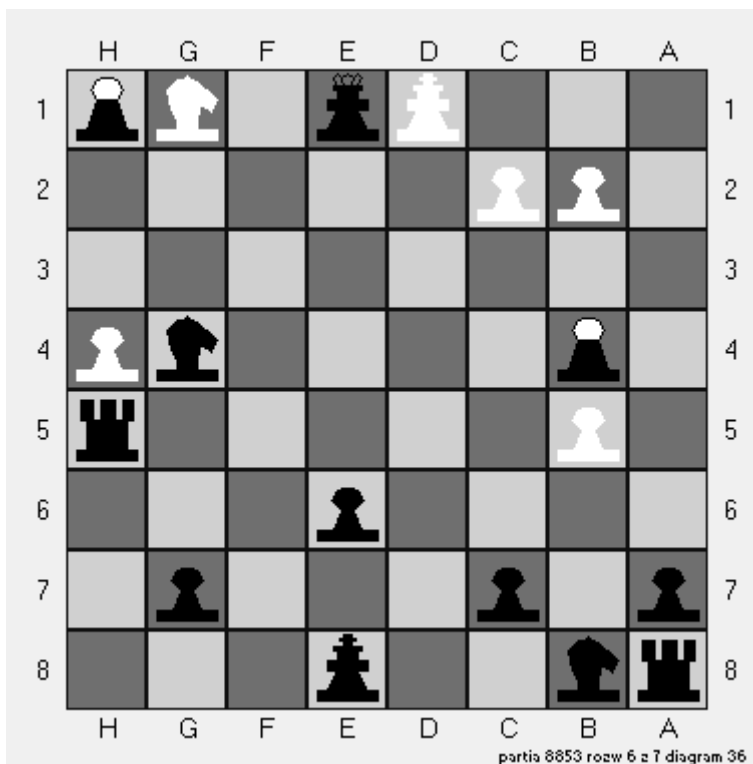


Diagram 7, partia\_8853\_rozw\_6\_z\_7\_diagram\_36



Finał 8853.7, dla ruchu D5->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[34] Hd5-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[35] Ke2-Kd3 (1) ruch białym królem

[36] Hg2-He4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

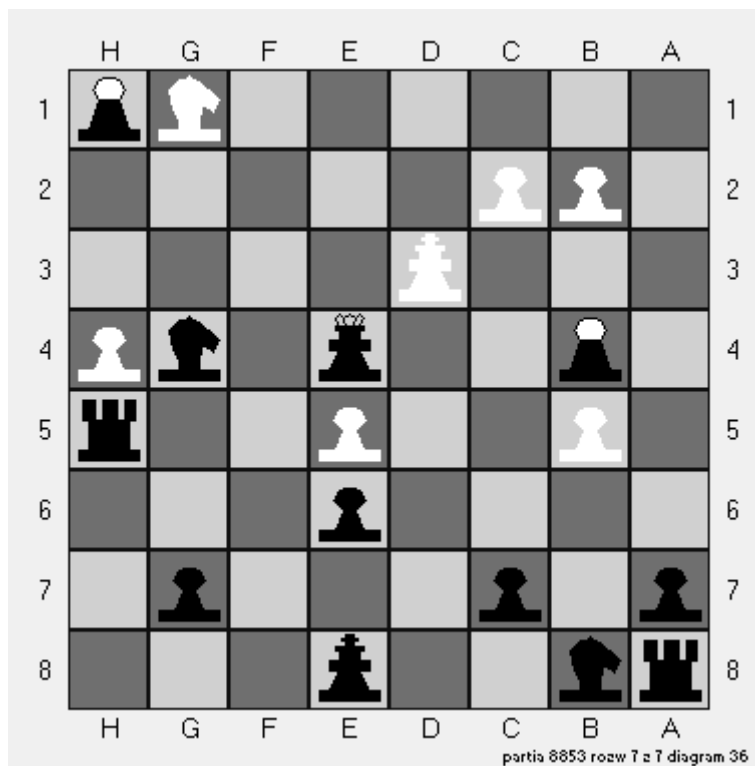


Diagram 8, partia\_8853\_rozw\_7\_z\_7\_diagram\_36

## Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 8854, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h5,a2-a4,b7-b6, długość partii 44 ruchy.

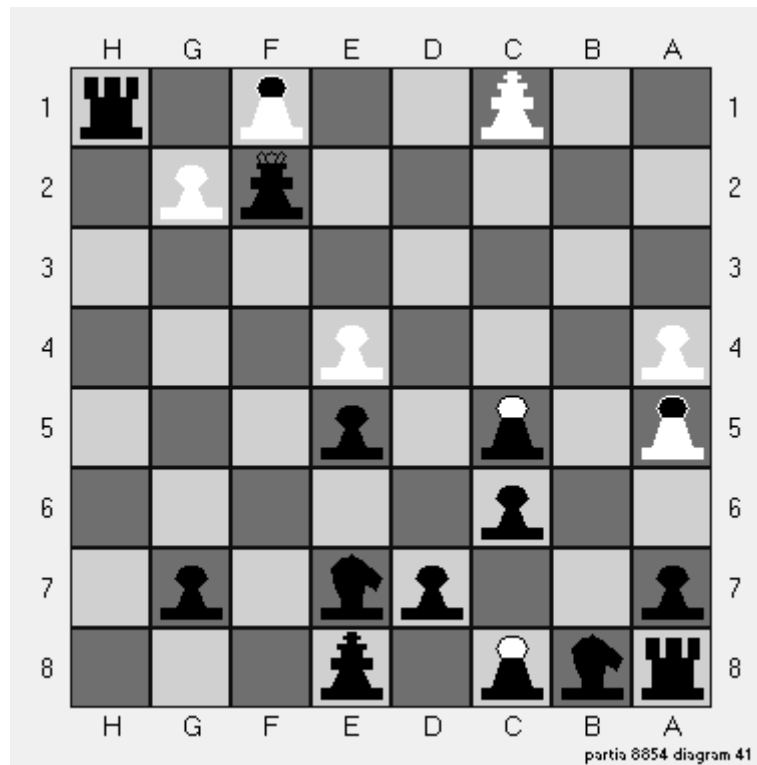


Diagram 9, partia\_8854\_diagram\_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1) \_\_\_\_\_

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	H1->H2	możliwy mat	(43:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H2
2	8	H1->G1	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na G1
3	9	H1->F1	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: H1->F1 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na F1 zбиты biały Goniec
4	10	G7->G5	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5
5	11	G7->G6	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
6	14	F2->G2	możliwy mat	(43:0,3/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na G2 zбиты biały pionek
7	24	F2->E2	możliwy mat	(43:0,3/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na E2
8	26	F2->D2	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	30	F2->A2	możliwy mat	(43:0,3/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na A2
10	31	E7->G6	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G6
11	32	E7->G8	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G8
12	33	E7->F5	możliwy mat	(43:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
13	34	E7->D5	możliwy mat	(43:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
14	35	E8->F7	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7

15	36	E8->F8	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
16	37	D7->D5	możliwy mat	(43:0,3/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	38	D7->D6	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
18	40	C5->D4	możliwy mat	(43:0,4/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D4
19	41	C5->D6	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D6
20	42	C5->B4	możliwy mat	(43:0,7/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
21	43	C5->B6	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
22	44	C5->A3	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na A3
23	45	C8->B7	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
24	46	C8->A6	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6
25	47	B8->A6	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
26	48	A7->A6	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 48 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H1->F1, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8854.1, dla ruchu H1->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[42] Wh1:Wf1 (2) pobicie czarną wieżą białego gońca /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[43] Ga5-Ge1 (1) ruch białym gońcem

[44] Wf1:We1 (2) pobicie czarną wieżą białego gońca /jest mat/

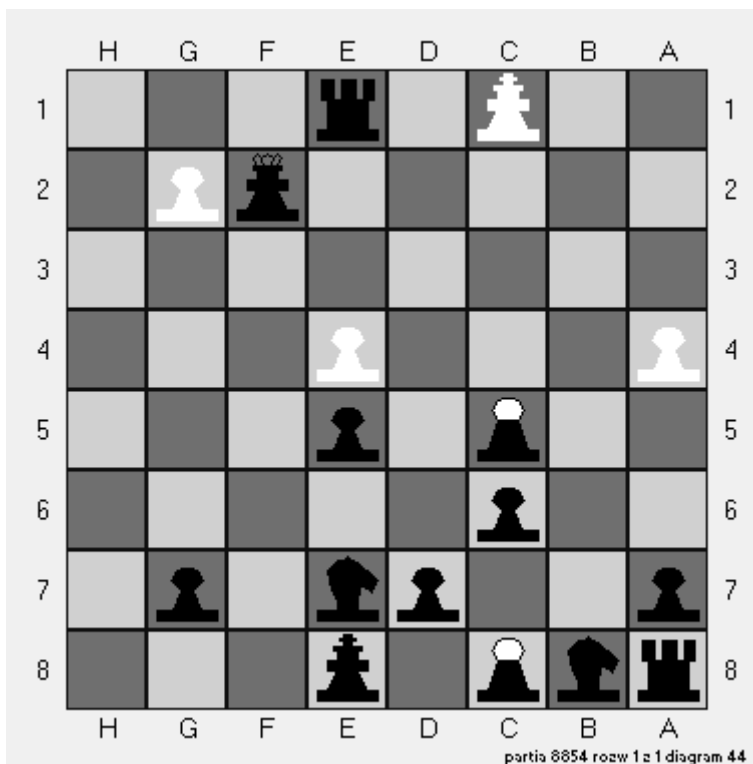


Diagram 10, partia\_8854\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_44