

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

20.12.2019

29/2019



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 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	10
Zadanie 3. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	18
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	26
Zadanie 5. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	32
Zadanie 6. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	44
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	54
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	57
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	62
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	69
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	73
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	79
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	85
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	89
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	94
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	99
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	106
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	109
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	113
Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	118
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	127
Zadanie 22. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	133
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	142
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	145
Zadanie 25. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	151
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	161
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	164
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	169
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	175
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	180
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	184
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	190
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	195
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	198
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	201
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	206
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	212
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	217
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	222
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	227
Zadanie 41. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu.....	232
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	246
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	252
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	256
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.....	261
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	268
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	271

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	277
Zadanie 49. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	281
Zadanie 50. Znajdź 35 ruchów prowadzących do sukcesu i 5 ruchów prowadzących do remisu.	289

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, 10, 18, 26, 32

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 44, 54, 57, 62, 69

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 73, 79, 85, 89, 94

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 99, 106, 109, 113, 118

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 127, 133, 142, 145, 151

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 161, 164, 169, 175, 180

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 184, 190, 195, 198, 201

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 206, 212, 217, 222, 227

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 232, 246, 252, 256, 261

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 268, 271, 277, 281, 289

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 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1419, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,c2-c4,f7-f6, długość partii 34 ruchy.

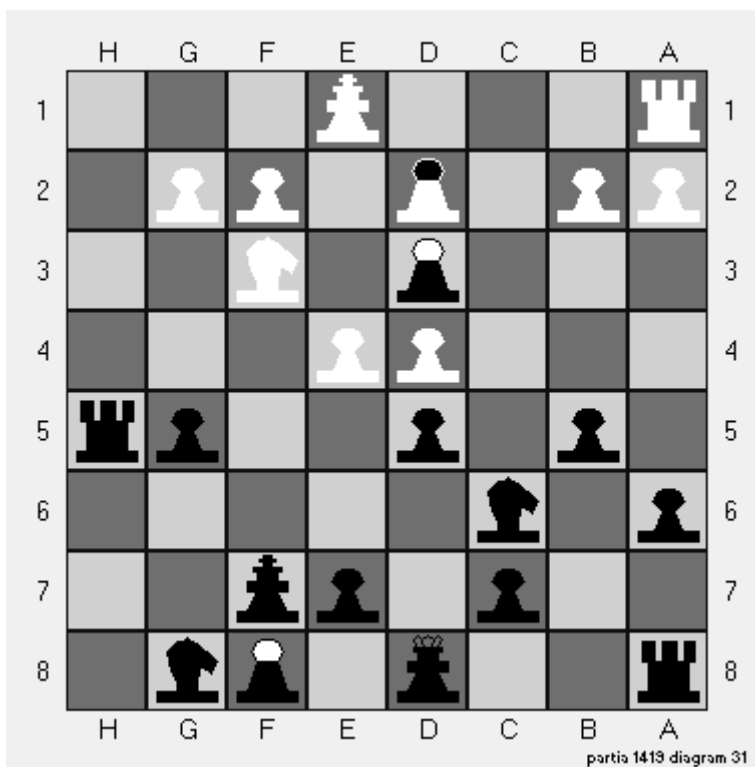


Diagram 1, partia_1419_diagram_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

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	H5->H1	możliwy mat	(!) (33:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H5->H1 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H1
2	2	H5->H2	możliwy mat	(33:0,1/25) w 2 ruchu [3,0,0,1,0](?) <3,0,0,1,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
3	3	H5->H3	możliwy mat	(33:0,1/26) w 2 ruchu [3,0,0,1,0](?) <3,0,0,1,0>, (!) (34:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
4	11	F7->G6	możliwy mat	(33:0,1/25) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	12	F7->G7	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	13	F7->F6	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	14	F7->E6	możliwy mat	(33:0,1/25) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	15	F7->E8	możliwy mat	(33:0,2/25) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (34:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	33	C6->D4	możliwy mat	(33:0,3/26) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (34:26,26/26)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
10	34	C6->B4	możliwy mat	(33:0,2/23) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,1,0,0>, (!) (34:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

Spośród 42 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H5->H1, 33:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1419.1, dla ruchu H5->H1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[32] Wh5-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[33] Sf3-Sg1 (1) ruch białym koniem

[34] Wh1:Wg1 (2) pobicie czarną wieżą białego konia /jest mat/

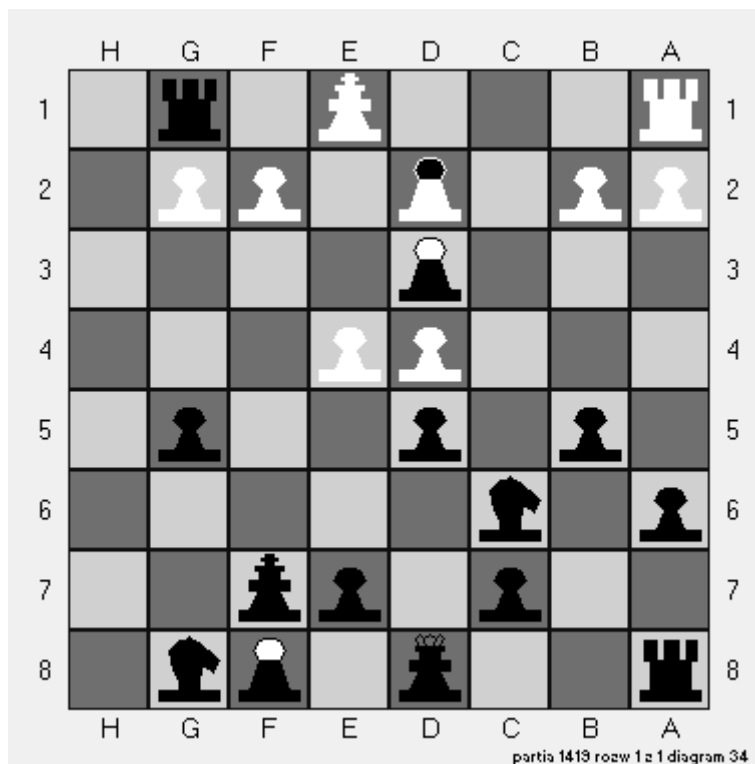


Diagram 2, partia_1419_rozw_1_z_1_diagram_34

Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1420, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,c2-c4,Gf8-Gh6, długość partii 86 ruchów.

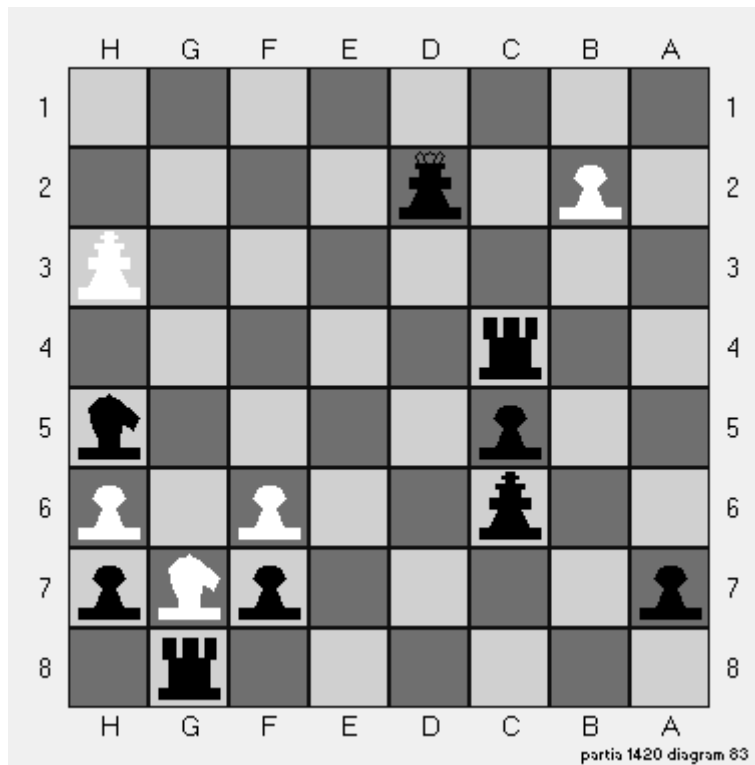


Diagram 3, partia_1420_diagram_83

Oczekiwany 84 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 53 różne ruchy.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 86 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 85 ruchu.

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:84

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	4	H5->F6	możliwy mat	(85:0,4/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (86:7,7/7)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji H5 na F6 zбитy biały pionek
2	6	G8->G7	możliwy mat	(85:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (86:4,4/4)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G7 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	8	G8->E8	możliwy mat	(85:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,1,1,0>, (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
4	9	G8->D8	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	11	G8->B8	możliwy mat	(85:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	14	D2->H6	możliwy mat	(85:0,4/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:8,8/8)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na H6 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	16	D2->G5	możliwy mat	(!) (85:0,7/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->G5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	17	D2->F2	możliwy mat	(!) (85:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->F2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	18	D2->F4	możliwy mat	(85:0,5/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	19	D2->E1	możliwy mat	(85:0,6/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

11	20	D2->E2	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
12	22	D2->D1	możliwy mat	(85:0,6/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
13	24	D2->D4	możliwy mat	(85:0,3/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
14	25	D2->D5	możliwy mat	(85:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
15	26	D2->D6	możliwy mat	(85:0,4/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (86:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
16	29	D2->C1	możliwy mat	(85:0,6/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
17	30	D2->C2	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	32	D2->B2	możliwy mat	(!) (85:1,4/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->B2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na B2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
19	33	D2->B4	możliwy mat	(85:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	36	C4->G4	możliwy mat	(85:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (86:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
21	37	C4->F4	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na F4, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Konia
22	38	C4->E4	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
23	39	C4->D4	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
24	40	C4->C1	możliwy mat	(85:0,4/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
25	41	C4->C2	możliwy mat	(85:0,4/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
26	43	C4->B4	możliwy mat	(85:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
27	44	C4->A4	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C4 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
28	45	C6->D5	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
29	46	C6->D6	możliwy mat	(85:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C6 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
30	47	C6->D7	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C6 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
31	48	C6->C7	możliwy mat	(85:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C6 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
32	49	C6->B5	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
33	50	C6->B6	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C6 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

34	51	C6->B7	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C6 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
35	52	A7->A5	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
36	53	A7->A6	możliwy mat	(85:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (86:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 53 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) D2->B2, 85:1,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na cztery ścieżki będzie prowadzić do remisu
- 2) D2->F2, 85:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) D2->G5, 85:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1420.1, dla ruchu D2->B2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 32)

[84] Hd2:Hb2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka

[85] Sg7-Sf5 (1) ruch białym koniem

[86] Hb2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

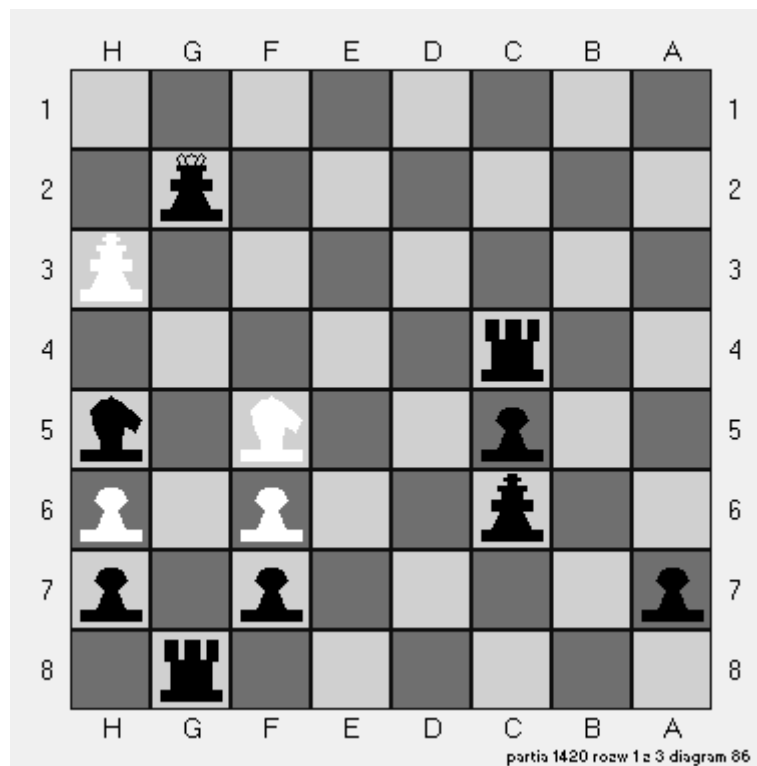


Diagram 4, partia_1420_rozw_1_z_3_diagram_86

Finał 1420.2, dla ruchu D2->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[84] Hd2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem

[85] Sg7-Se6 (1) ruch białym koniem

[86] Hf2-Hg3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

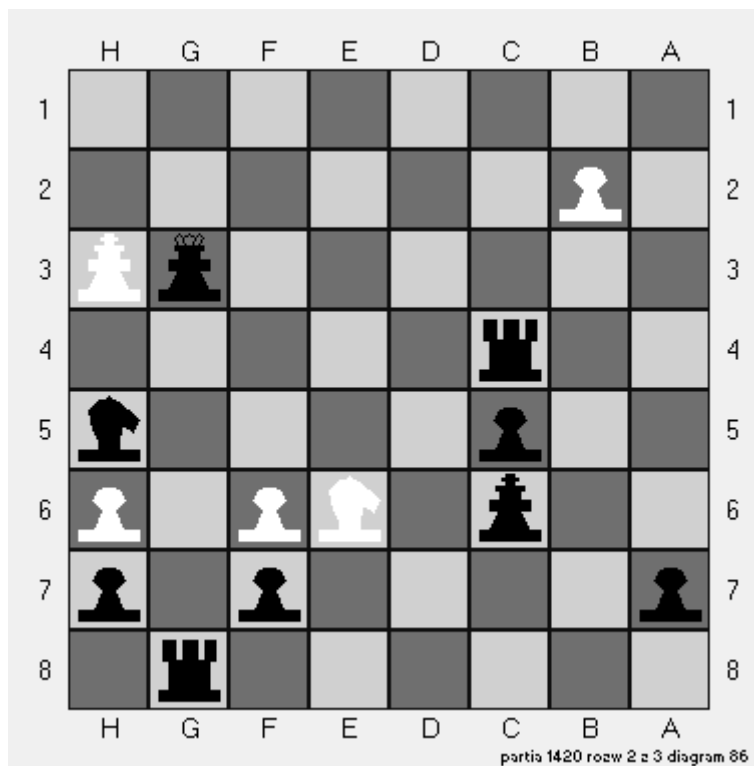


Diagram 5, partia_1420_rozw_2_z_3_diagram_86

Finał 1420.3, dla ruchu D2->G5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[84] Hd2-Hg5 (1) ruch czarnym hetmanem

[85] Sg7-Sf5 (1) ruch białym koniem

[86] Hg5-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

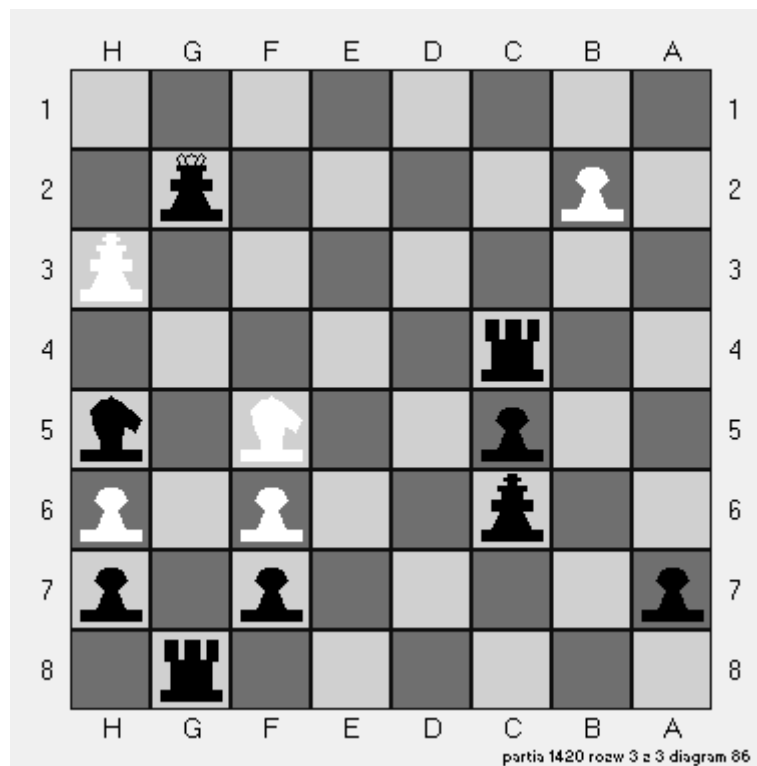


Diagram 6, partia_1420_rozw_3_z_3_diagram_86

Zadanie 3. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1421, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,c2-c4,Gf8-Gg7, długość partii 36 ruchów.

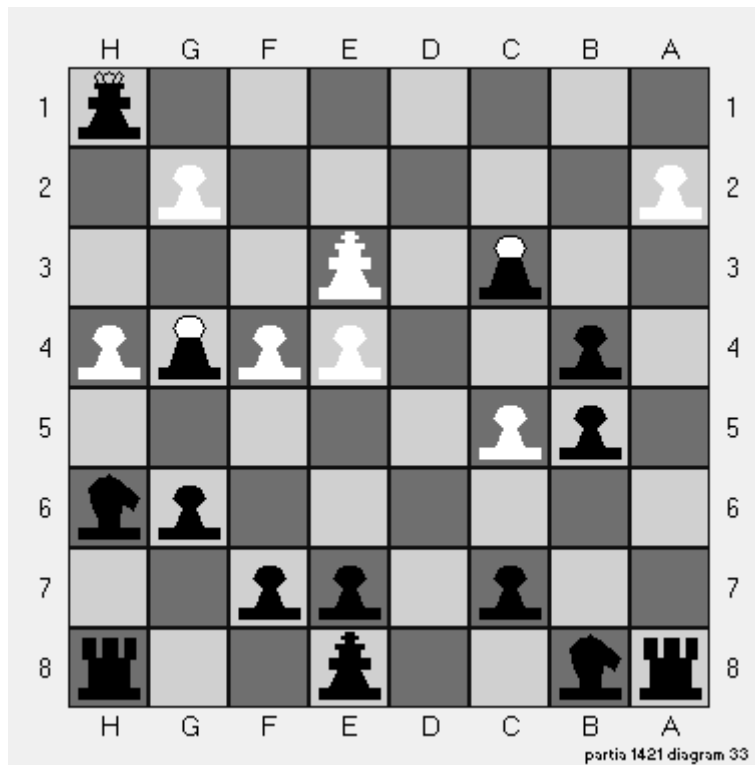


Diagram 7, partia_1421_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 53 różne ruchy.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch 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->H2	możliwy mat	(35:0,6/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H2
2	2	H1->H3	możliwy mat	(35:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	3	H1->H4	możliwy mat	(35:0,5/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H4 zбиты biały pionek
4	5	H1->G2	możliwy mat	(!) (35:0,7/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->G2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G2 zбиты biały pionek
5	6	H1->F1	możliwy mat	(35:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na F1
6	7	H1->E1	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: H1->E1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na E1
7	8	H1->D1	możliwy mat	(!) (35:0,8/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:8,8/8)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->D1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na D1
8	9	H1->C1	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: H1->C1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na C1
9	10	H1->B1	możliwy mat	(35:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na B1
10	11	H1->A1	możliwy mat	(35:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na A1
11	12	H6->G8	możliwy mat	(35:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8
12	13	H6->F5	możliwy mat	(35:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
13	14	H8->H7	możliwy mat	(35:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
14	15	H8->G8	możliwy mat	(35:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
15	16	H8->F8	możliwy mat	(35:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
16	18	G4->H5	możliwy mat	(35:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5

17	21	G4->E2	możliwy mat	(35:0,2/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
18	23	G4->D1	możliwy mat	(35:0,3/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D1
19	26	G6->G5	możliwy mat	(35:0,2/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (36:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	27	F7->F5	możliwy mat	(35:0,2/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	28	F7->F6	możliwy mat	(35:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
22	29	E7->E5	możliwy mat	(35:0,2/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	30	E7->E6	możliwy mat	(35:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
24	31	E8->G8	możliwy mat	(35:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8
25	32	E8->F8	możliwy mat	(35:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
26	33	E8->D7	możliwy mat	(35:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
27	34	E8->D8	możliwy mat	(35:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
28	39	C3->D2	możliwy mat	(35:0,1/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
29	40	C3->D4	możliwy mat	(35:0,2/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
30	43	C7->C6	możliwy mat	(35:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6

31	44	B4->B3	możliwy mat	(35:0,2/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	45	B8->D7	możliwy mat	(35:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
33	46	B8->C6	możliwy mat	(35:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
34	47	B8->A6	możliwy mat	(35:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
35	48	A8->A2	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zbitą białym pionkiem
36	49	A8->A3	możliwy mat	(35:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3
37	50	A8->A4	możliwy mat	(35:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4
38	51	A8->A5	możliwy mat	(35:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5
39	52	A8->A6	możliwy mat	(35:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
40	53	A8->A7	możliwy mat	(35:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 53 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) H1->G2, 35:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) H1->D1, 35:0,8/8 osiem na osiem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) H1->E1, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 4) H1->C1, 35:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 1421.1, dla ruchu H1->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[34] Hh1:Hg2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka

[35] a2- a4 (1) ruch białym pionkiem

[36] Hg2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

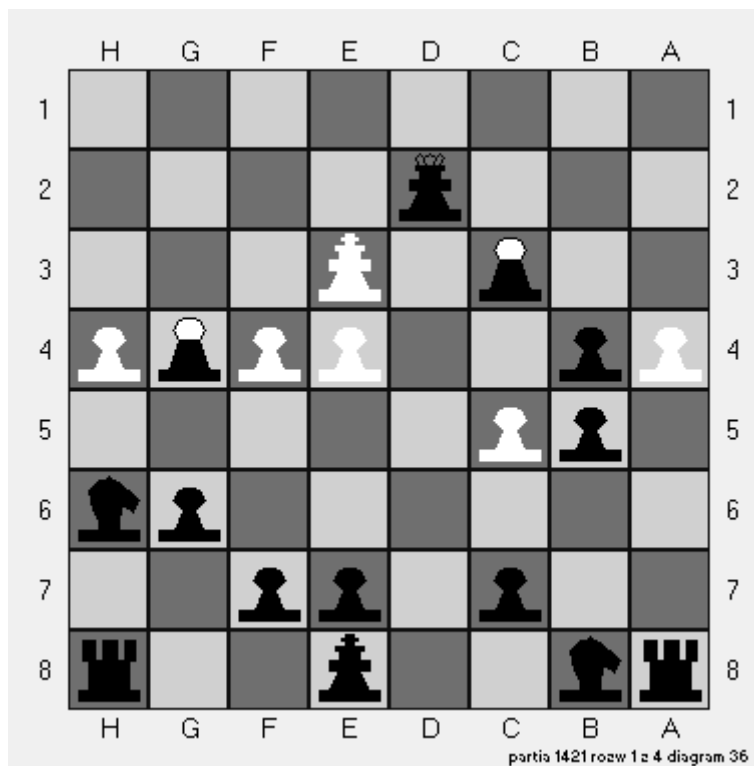


Diagram 8, partia_1421_rozw_1_z_4_diagram_36

Finał 1421.2, dla ruchu H1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[34] Hh1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem

[35] f4- f5 (1) ruch białym pionkiem

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

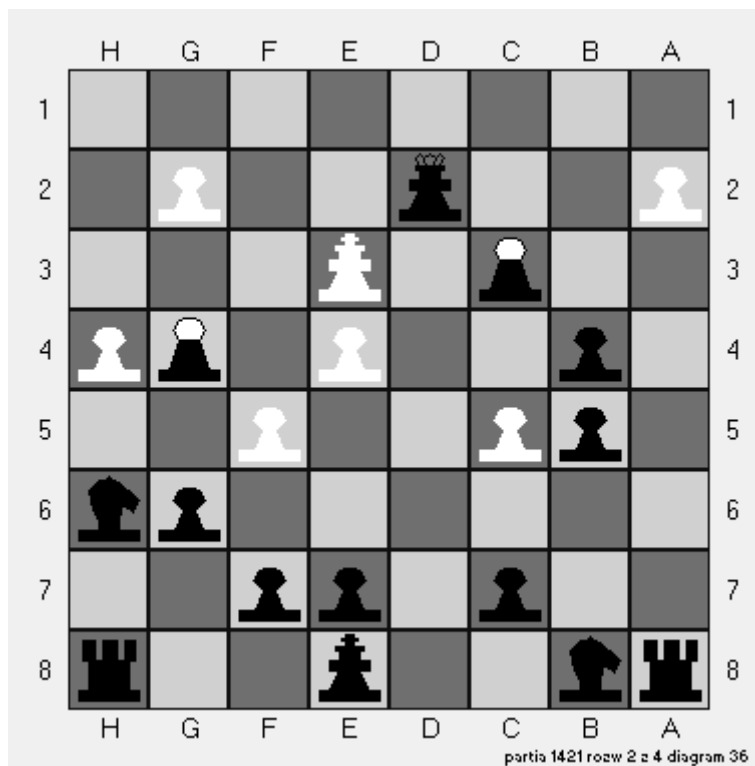


Diagram 9, partia_1421_rozw_2_z_4_diagram_36

Finał 1421.3, dla ruchu H1->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 7)

[34] Hh1-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Ke3-Kd3 (1) ruch białym królem

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

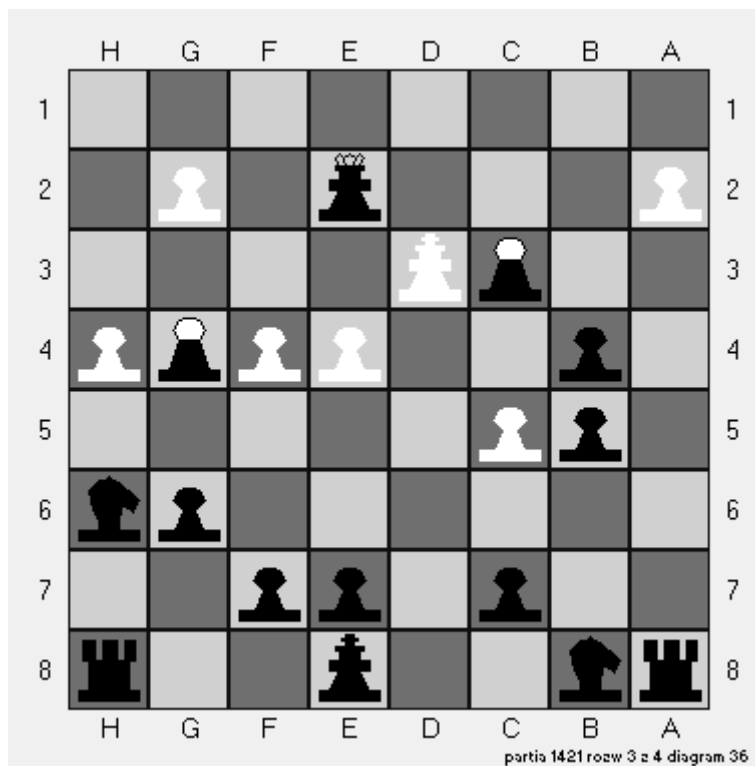


Diagram 10, partia_1421_rozw_3_z_4_diagram_36

Finał 1421.4, dla ruchu H1->C1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[34] Hh1-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[35] Ke3-Kd3 (1) ruch białym królem

[36] Hc1-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

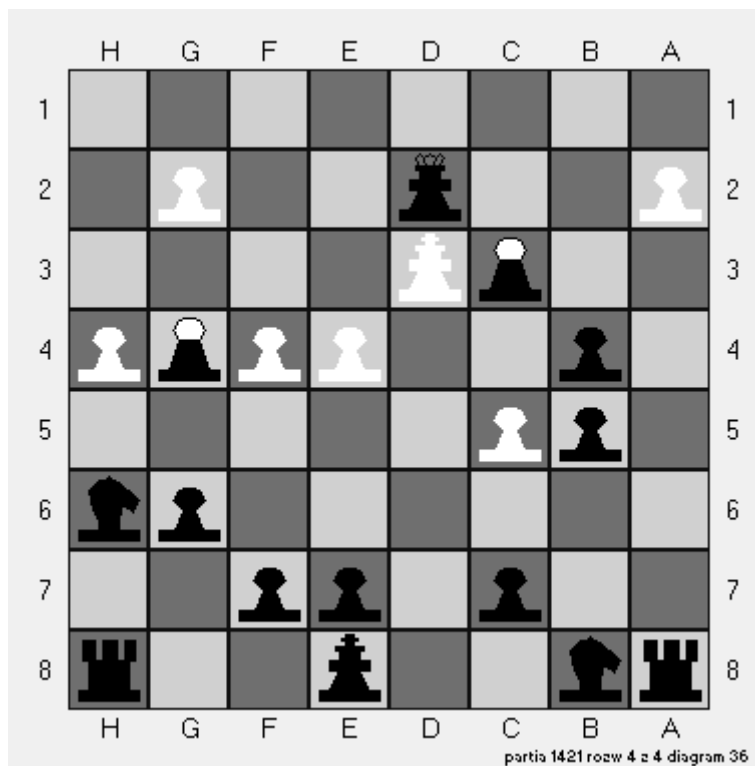


Diagram 11, partia_1421_rozw_4_z_4_diagram_36

Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1422, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,c2-c4,e7-e5, długość partii 40 ruchów.

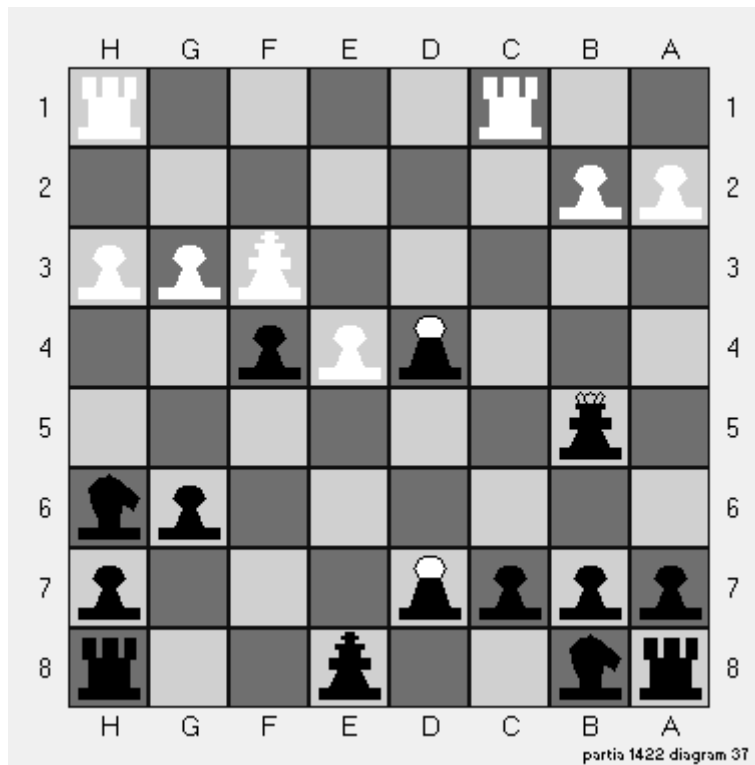


Diagram 12, partia_1422_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 54 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:38

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	(39:0,2/27) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (40:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	2	H6->G8	możliwy mat	(39:0,1/27) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H6->F5	możliwy mat	(39:0,1/29) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,1,0,0>, (!) (40:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
4	4	H6->F7	możliwy mat	(39:0,1/27) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	H8->G8	możliwy mat	(39:0,2/27) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:27,27/27)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	H8->F8	możliwy mat	(39:0,1/26) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	G6->G5	możliwy mat	(39:0,1/26) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	9	E8->G8	możliwy mat	(39:0,1/26) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	10	E8->F7	możliwy mat	(39:0,1/27) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	11	E8->F8	możliwy mat	(39:0,1/27) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	12	E8->E7	możliwy mat	(39:0,2/27) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	13	E8->D8	możliwy mat	(39:0,2/27) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	14	D4->G1	możliwy mat	(39:0,6/24) w 2 ruchu [3,2,0,0,0](?) <1,2,0,0,0>, (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
14	16	D4->F2	możliwy mat	(39:0,1/28) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	18	D4->E3	możliwy mat	(39:0,1/26) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	21	D4->C5	możliwy mat	(39:0,1/25) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (40:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	23	D4->B6	możliwy mat	(39:0,2/27) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	24	D7->H3	możliwy mat	(39:0,2/26) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (40:26,26/26)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na H3 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	25	D7->G4	możliwy mat	(39:0,2/3) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
20	26	D7->F5	możliwy mat	(39:0,1/28) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
21	27	D7->E6	możliwy mat	(39:0,2/27) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	28	D7->C6	możliwy mat	(39:0,2/25) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[2,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (40:25,25/25)			Gońcem z pozycji D7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	29	D7->C8	możliwy mat	(39:0,2/27) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	30	C7->C5	możliwy mat	(39:0,1/25) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (40:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	31	C7->C6	możliwy mat	(39:0,2/26) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	32	B5->H5	możliwy mat	(39:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (40:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	36	B5->E2	możliwy mat	(39:0,1/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
28	38	B5->D3	możliwy mat	(!) (39:0,2/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (40:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B5->D3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	39	B5->D5	możliwy mat	(39:0,1/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
30	40	B5->C4	możliwy mat	(39:0,1/24) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (40:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
31	41	B5->C5	możliwy mat	(39:0,1/26) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (40:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
32	42	B5->C6	możliwy mat	(39:0,1/26) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (40:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka

33	43	B5->B2	możliwy mat	(39:0,18/24) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:24,24/24)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na B2 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	44	B5->B3	możliwy mat	(39:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
35	46	B5->B6	możliwy mat	(39:0,1/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	48	B5->A5	możliwy mat	(39:0,1/28) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
37	49	B5->A6	możliwy mat	(39:0,2/27) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	50	B7->B6	możliwy mat	(39:0,2/27) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
39	51	B8->C6	możliwy mat	(39:0,2/26) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (40:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
40	52	B8->A6	możliwy mat	(39:0,2/27) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
41	53	A7->A5	możliwy mat	(39:0,2/27) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
42	54	A7->A6	możliwy mat	(39:0,2/27) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 54 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B5->D3, 39:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 1422.1, dla ruchu B5->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 38)

[38] Hb5-Hd3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[39] Kf3:Kf4 (2) pobicie białym królem czarnego pionka

[40] Hd3-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

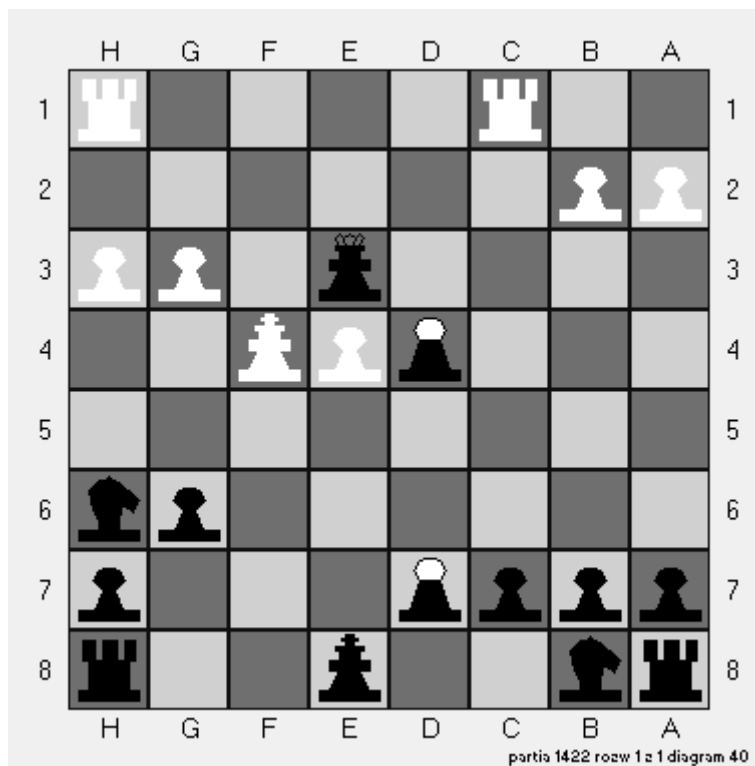


Diagram 13, partia_1422_rozw_1_z_1_diagram_40

Zadanie 5. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 1423, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,c2-c4,e7-e6, długość partii 56 ruchów.

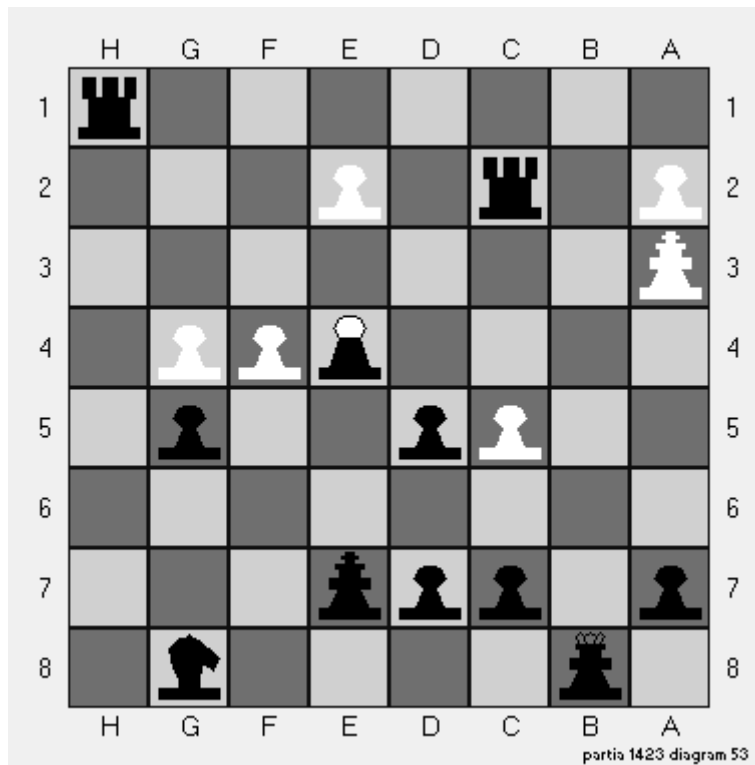


Diagram 14, partia_1423_diagram_53

Oczekiwany 54 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 54 różne ruchy.

Zaproponuj siedem ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 56 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 55 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 oczekiwany ruch nr:54

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	(55:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H1->H3	możliwy mat	(55:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H3
3	3	H1->H4	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	H1->H5	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
5	5	H1->H6	możliwy mat	(55:0,4/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	H1->H7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	H1->H8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	H1->G1	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	H1->F1	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	H1->E1	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	11	H1->D1	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	12	H1->C1	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego pionka
13	13	H1->B1	możliwy mat	(!) (55:0,5/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->B1 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	14	H1->A1	możliwy mat	(!) (55:0,5/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->A1 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	15	G5->F4	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G5 na F4 zбиты biały pionek
16	16	G8->H6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	17	G8->F6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	18	E4->H7	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	19	E4->G2	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	20	E4->G6	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	21	E4->F3	możliwy mat	(55:0,1/7) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (56:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	22	E4->F5	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
23	23	E4->D3	możliwy mat	(55:0,1/7) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (56:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	24	E7->F6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

25	25	E7->F7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	26	E7->F8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	27	E7->E6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	28	E7->E8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	29	E7->D8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	30	D5->D4	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	31	D7->D6	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	32	C2->E2	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:4,4/4)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji C2 na E2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	33	C2->D2	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	36	C2->C4	możliwy mat	(!) (55:0,4/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C2->C4 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C2 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	37	C2->C5	możliwy mat	(55:0,3/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji C2 na C5 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	38	C2->B2	możliwy mat	(!) (55:0,5/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C2->B2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C2 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

37	40	C7->C6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	45	B8->B1	możliwy mat	(!) (55:0,5/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->B1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B8 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
39	49	B8->B5	możliwy mat	(!) (55:0,4/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->B5 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B8 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
40	50	B8->B6	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1> (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B8 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
41	51	B8->B7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B8 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
42	53	A7->A5	możliwy mat	(!) (55:0,5/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A7->A5 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
43	54	A7->A6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0> (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 54 ruchów, siedem ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) C2->C4, 55:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) B8->B5, 55:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) A7->A5, 55:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 4) C2->B2, 55:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 5) B8->B1, 55:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 6) H1->A1, 55:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 7) H1->B1, 55:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1423.1, dla ruchu C2->C4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[54] Wc2-Wc4 (1) ruch czarną wieżą

[55] e2- e3 (1) ruch białym pionkiem

[56] Hb8-Hb4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

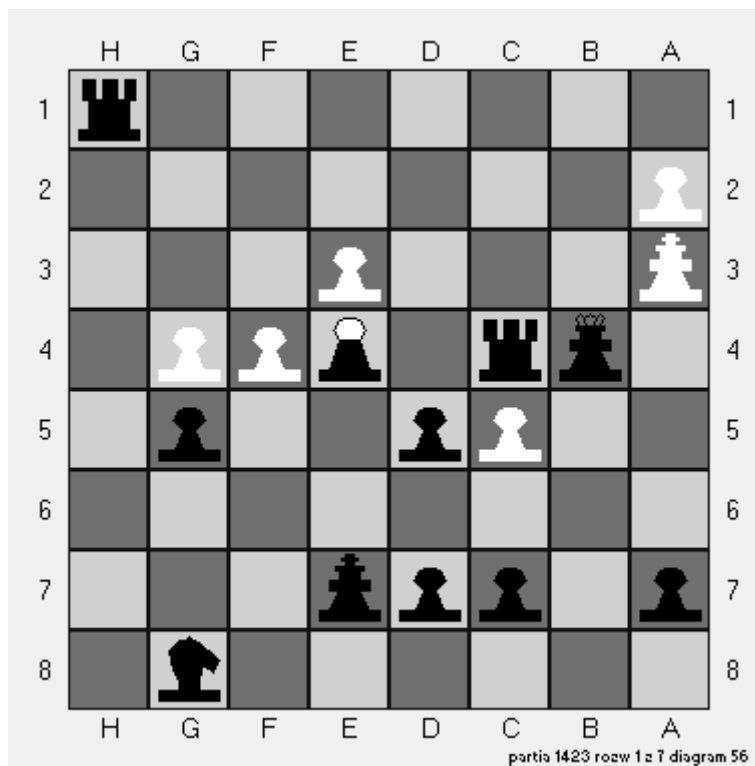


Diagram 15, partia_1423_rozw_1_z_7_diagram_56

Finał 1423.2, dla ruchu B8->B5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 49)

[54] Hb8-Hb5 (1) ruch czarnym hetmanem

[55] e2- e3 (1) ruch białym pionkiem

[56] Wc2-Wc3 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

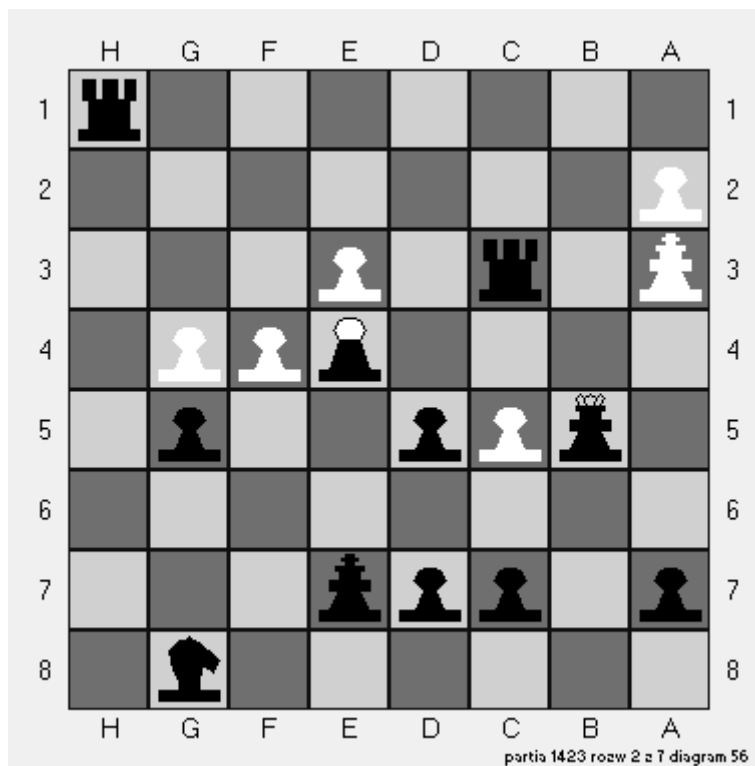


Diagram 16, partia_1423_rozw_2_z_7_diagram_56

Finał 1423.3, dla ruchu A7->A5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 53)

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

[55] f4: g5 (2) pobicie białym pionkiem czarnego pionka

[56] Hb8-Hb4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

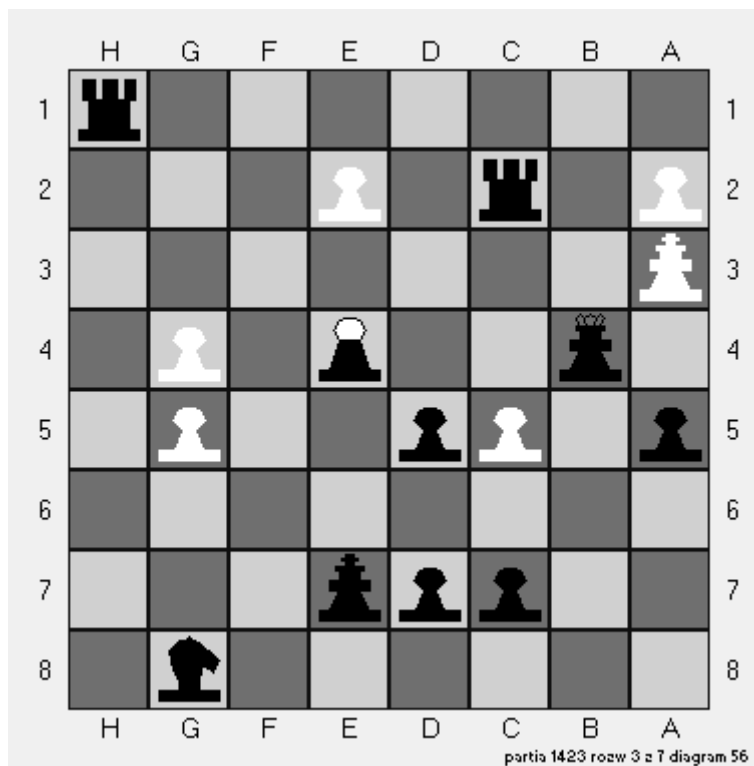


Diagram 17, partia_1423_rozw_3_z_7_diagram_56

Finał 1423.4, dla ruchu C2->B2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 38)

[54] Wc2-Wb2 (1) ruch czarną wieżą

[55] f4: g5 (2) pobicie białym pionkiem czarnego pionka

[56] Hb8-Hb4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

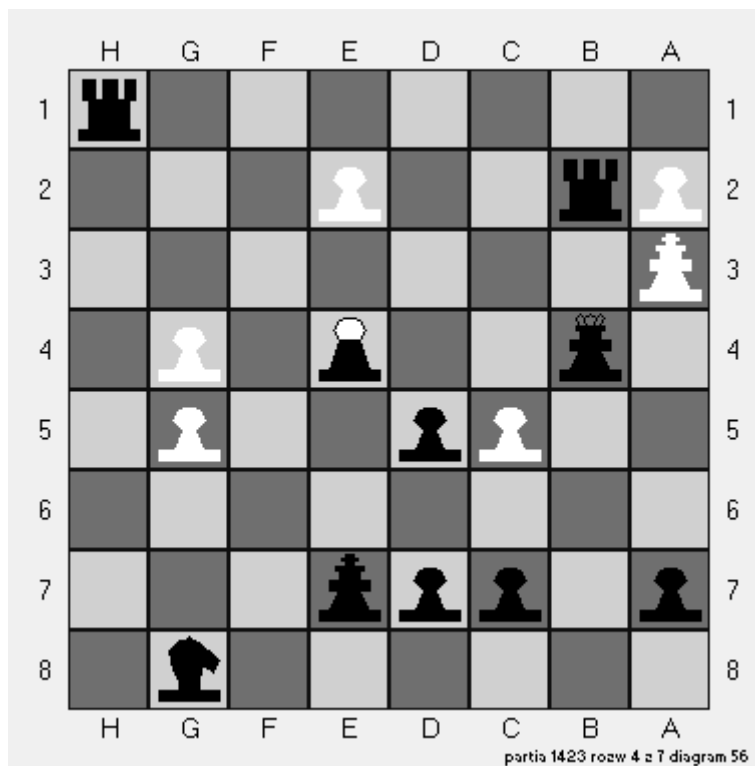


Diagram 18, partia_1423_rozw_4_z_7_diagram_56

Finał 1423.5, dla ruchu B8->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 45)

[54] Hb8-Hb1 (1) ruch czarnym hetmanem

[55] Ka3-Ka4 (1) ruch białym królem

[56] Wc2:Wa2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest mat/

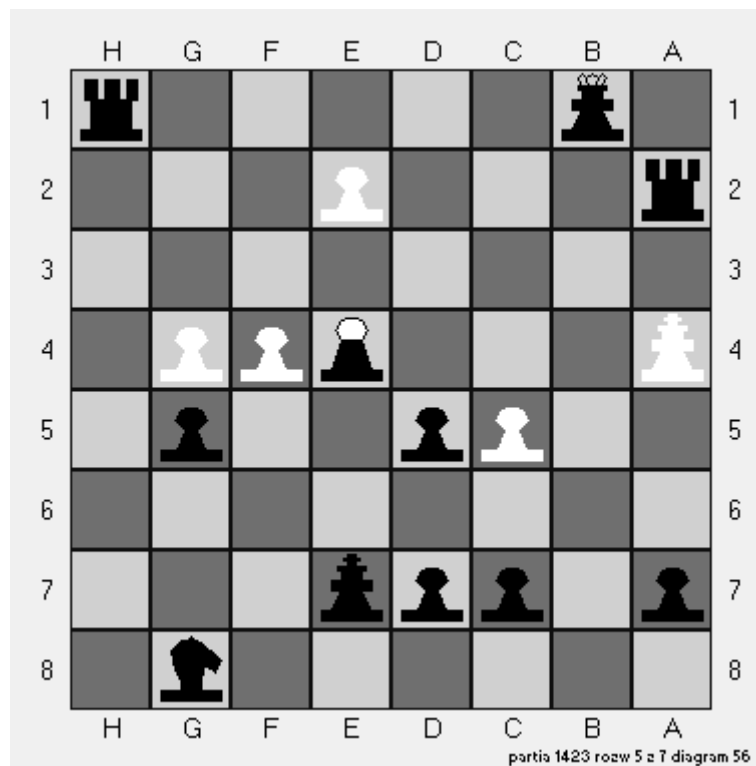


Diagram 19, partia_1423_rozw_5_z_7_diagram_56

Finał 1423.6, dla ruchu H1->A1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[54] Wh1-Wa1 (1) ruch czarną wieżą

[55] Ka3-Ka4 (1) ruch białym królem

[56] Wc2:Wa2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest mat/

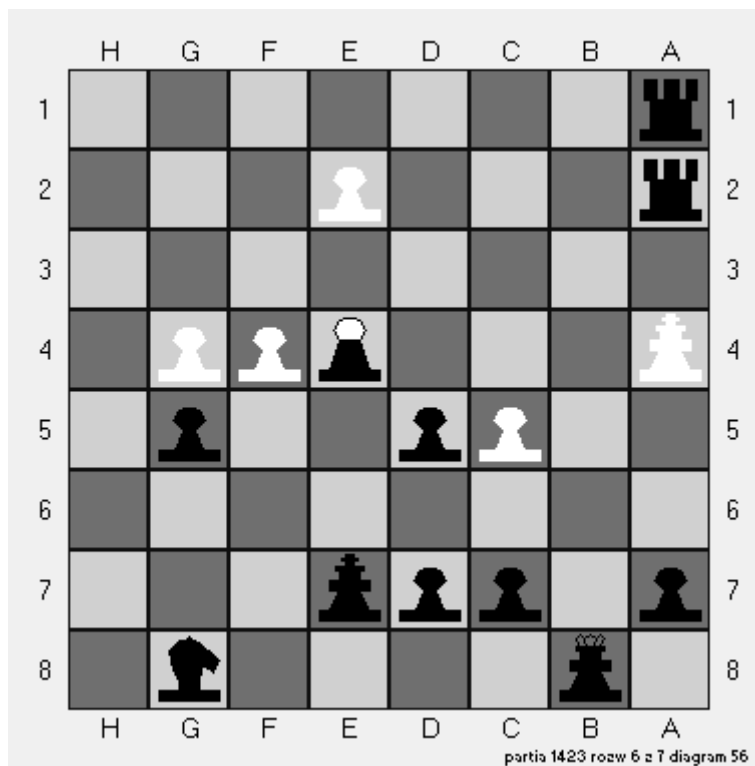


Diagram 20, partia_1423_rozw_6_z_7_diagram_56

Finał 1423.7, dla ruchu H1->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[54] Wh1-Wb1 (1) ruch czarną wieżą

[55] f4: g5 (2) pobicie białym pionkiem czarnego pionka

[56] Hb8-Hb4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

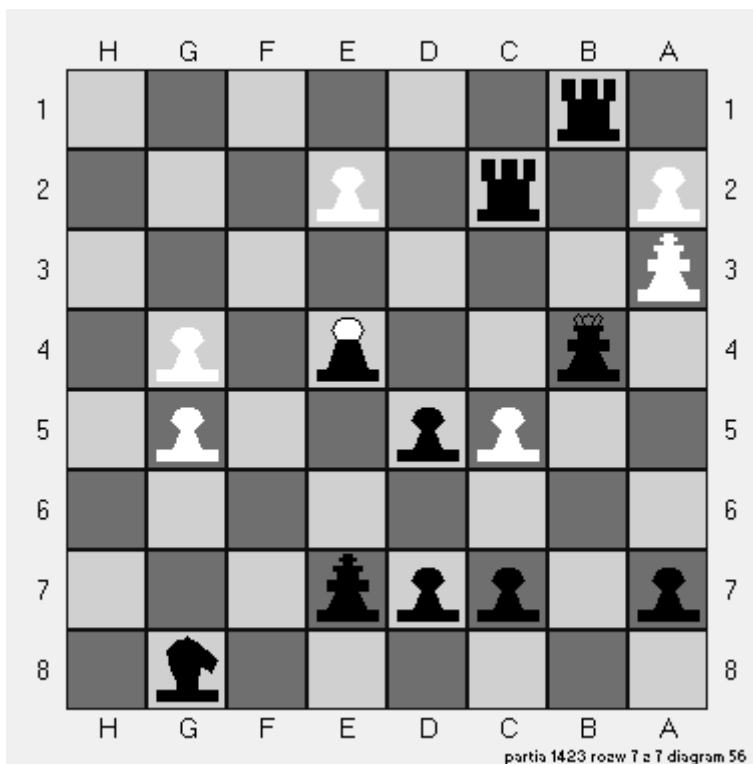


Diagram 21, partia_1423_rozw_7_z_7_diagram_56

Zadanie 6. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1424, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,c2-c4,d7-d5, długość partii 42 ruchy.

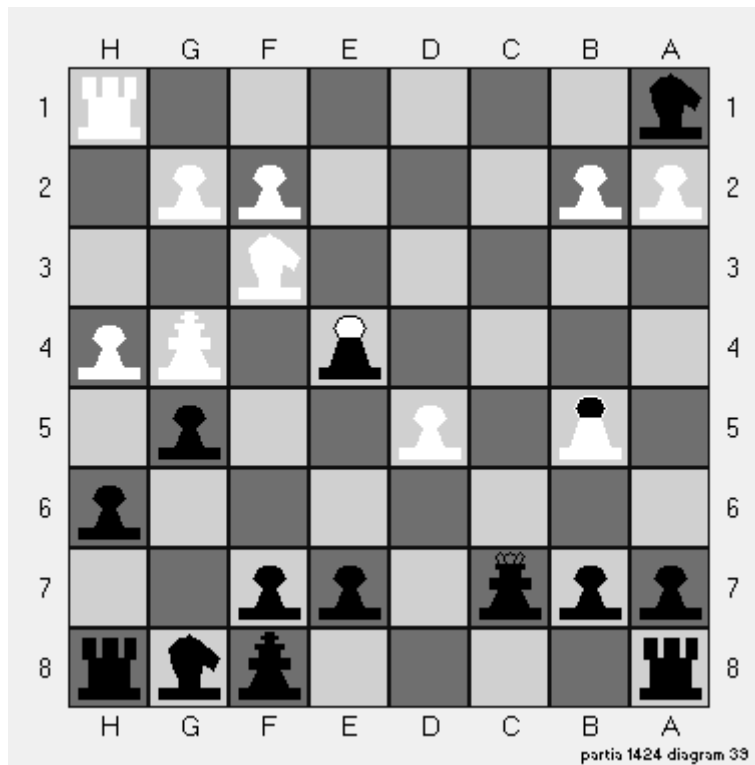


Diagram 22, partia_1424_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 43 różne ruchy.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 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:40

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->H5	możliwy mat	(!) (41:0,2/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H6->H5 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H8->H7	możliwy mat	(41:0,2/35) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:35,35/35)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
3	4	G8->F6	możliwy mat	(!) (41:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->F6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
4	5	F7->F5	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
5	6	F7->F6	możliwy mat	(41:0,1/35) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:35,35/35)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
6	7	F8->G7	możliwy mat	(41:0,2/35) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:35,35/35)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
7	8	E4->H7	możliwy mat	(41:0,1/35) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:35,35/35)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
8	9	E4->G6	możliwy mat	(41:0,1/34) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:34,34/34)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
9	10	E4->F3	możliwy mat	(41:0,2/4) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (42:4,4/4)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na F3 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	11	E4->F5	możliwy mat	(!) (41:0,2/2) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (42:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E4->F5 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	12	E4->D3	możliwy mat	(41:0,2/33) w 2 ruchu [2,1,1,0,0](?) <2,1,1,0,0>, (!) (42:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub

							czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	13	E4->D5	możliwy mat	(41:0,3/35) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:35,35/35)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na D5 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
13	14	E4->C2	możliwy mat	(41:0,2/35) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:35,35/35)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
14	15	E4->B1	możliwy mat	(41:0,2/34) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (42:34,34/34)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	16	E7->E5	możliwy mat	(41:0,1/37) w 2 ruchu [4,0,1,0,0](?) <4,0,1,0,0>, (!) (42:37,37/37)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	17	E7->E6	możliwy mat	(41:0,3/36) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,1,0,0>, (!) (42:36,36/36)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
17	18	C7->H2	możliwy mat	(41:0,31/33) w 2 ruchu [2,0,1,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (42:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
18	19	C7->G3	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	20	C7->F4	możliwy mat	(!) (41:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C7->F4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na F4
20	21	C7->E5	możliwy mat	(41:0,3/35) w 2 ruchu [2,0,1,0,1](?) <2,0,1,0,1>, (!) (42:35,35/35)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
21	22	C7->D6	możliwy mat	(41:0,2/34) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:34,34/34)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
22	23	C7->D7	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

				(!) (42:3,3/3)			na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
23	24	C7->D8	możliwy mat	(41:0,1/36) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:36,36/36)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
24	25	C7->C1	możliwy mat	(41:0,1/34) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (42:34,34/34)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
25	26	C7->C2	możliwy mat	(41:0,1/36) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:36,36/36)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
26	27	C7->C3	możliwy mat	(41:0,7/37) w 2 ruchu [2,0,1,0,1](?) <2,0,1,0,1>, (!) (42:37,37/37)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
27	28	C7->C4	możliwy mat	(41:0,1/33) w 2 ruchu [2,0,1,0,1](?) <2,0,1,0,1>, (!) (42:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
28	29	C7->C5	możliwy mat	(41:0,1/36) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:36,36/36)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
29	30	C7->C6	możliwy mat	(41:0,1/35) w 2 ruchu [2,0,1,0,2](?) <2,0,1,0,2>, (!) (42:35,35/35)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
30	31	C7->C8	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na C8
31	32	C7->B6	możliwy mat	(41:0,1/36) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:36,36/36)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
32	33	C7->B8	możliwy mat	(41:0,2/35) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:35,35/35)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

33	34	C7->A5	możliwy mat	(41:0,1/36) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:36,36/36)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
34	35	B7->B6	możliwy mat	(41:0,2/35) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:35,35/35)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
35	36	A1->C2	możliwy mat	(41:0,2/35) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:35,35/35)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A1 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	37	A1->B3	możliwy mat	(41:0,2/34) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:34,34/34)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A1 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
37	38	A7->A5	możliwy mat	(41:0,2/35) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:35,35/35)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
38	39	A7->A6	możliwy mat	(41:0,2/35) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,1,0,0>, (!) (42:35,35/35)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
39	40	A8->E8	możliwy mat	(41:0,2/35) w 2 ruchu [2,0,1,1,0](?) <2,0,1,1,0>, (!) (42:35,35/35)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
40	41	A8->D8	możliwy mat	(41:0,2/35) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:35,35/35)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
41	42	A8->C8	możliwy mat	(41:0,2/35) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:35,35/35)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
42	43	A8->B8	możliwy mat	(41:0,2/35) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:35,35/35)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

Spośród 43 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) H6->H5, 41:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) G8->F6, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

- 3) E4->F5, 41:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) C7->F4, 41:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 1424.1, dla ruchu H6->H5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[40] h6- h5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[41] Kg4:Kg5 (2) pobicie białym królem czarnego pionka

[42] f7- f6 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

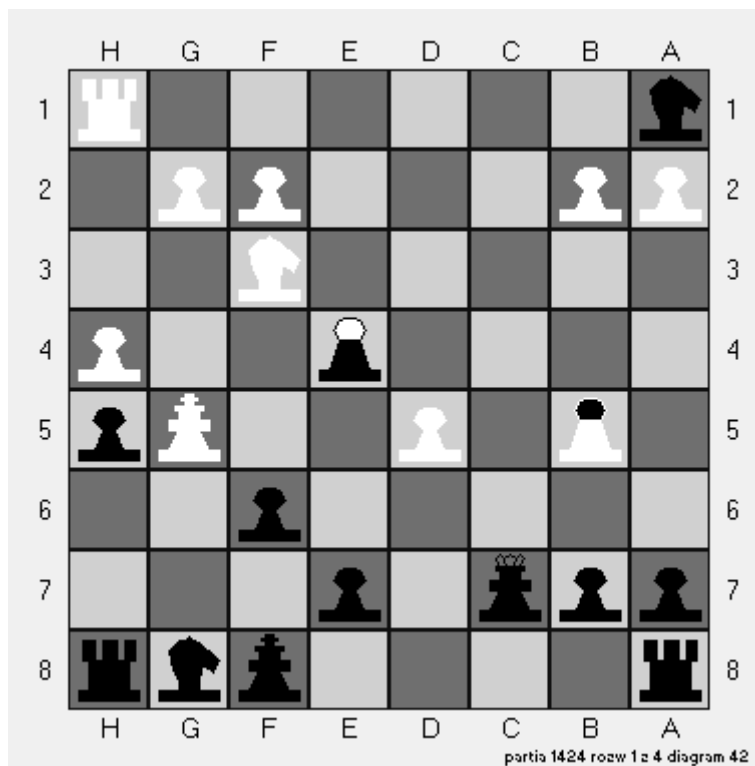


Diagram 23, partia_1424_rozw_1_z_4_diagram_42

Finał 1424.2, dla ruchu G8->F6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[40] Sg8-Sf6 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Kg4-Kh3 (1) ruch białym królem

[42] g5- g4 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

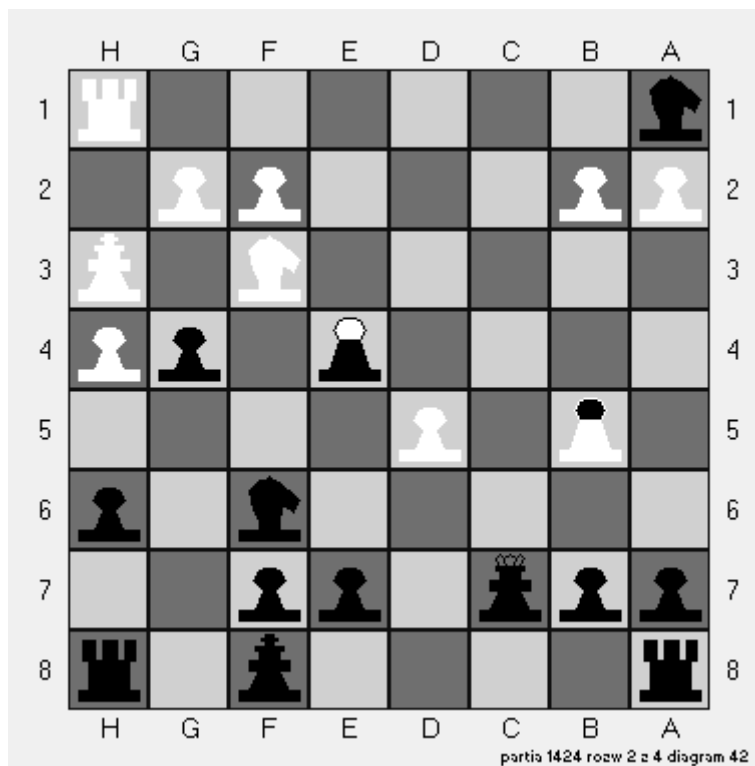


Diagram 24, partia_1424_rozw_2_z_4_diagram_42

Finał 1424.3, dla ruchu E4->F5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[40] Ge4-Gf5 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[41] Kg4:Kf5 (2) pobicie białym królem czarnego gońca

[42] Hc7-Hf4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

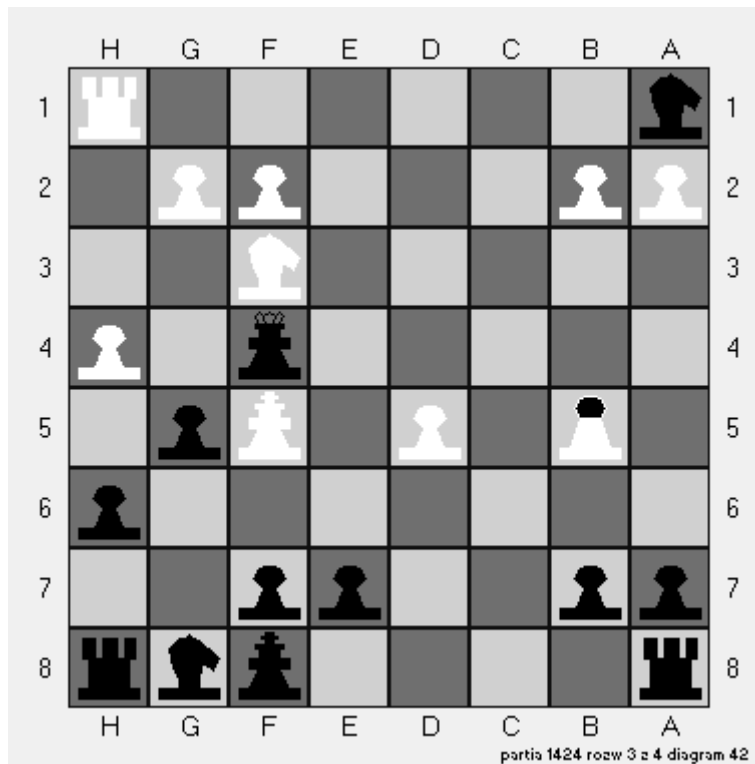


Diagram 25, partia_1424_rozw_3_z_4_diagram_42

Finał 1424.4, dla ruchu C7->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[40] Hc7-Hf4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[41] Kg4-Kh3 (1) ruch białym królem

[42] g5- g4 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

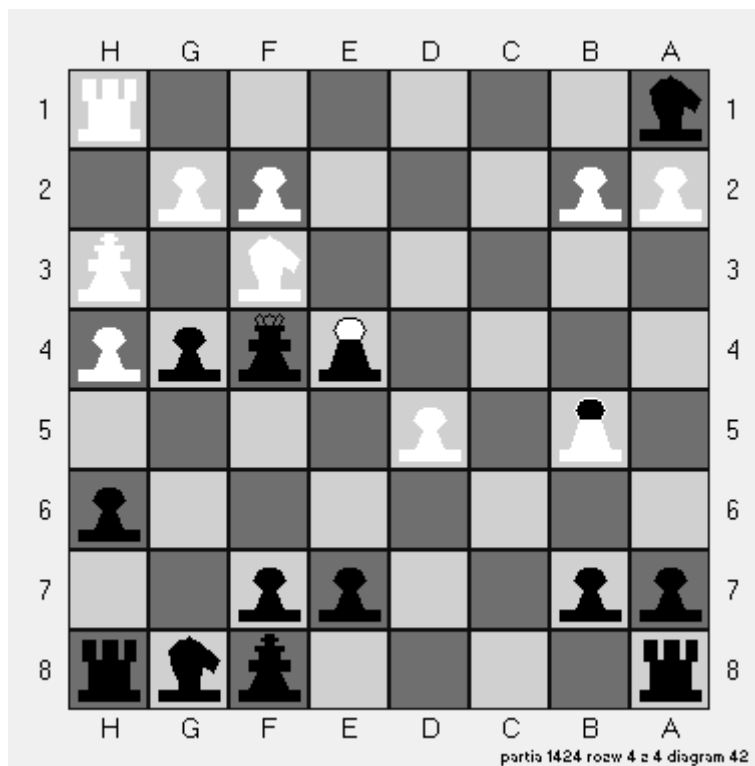


Diagram 26, partia_1424_rozw_4_z_4_diagram_42

Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1425, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,c2-c4,d7-d6, długość partii 52 ruchy.

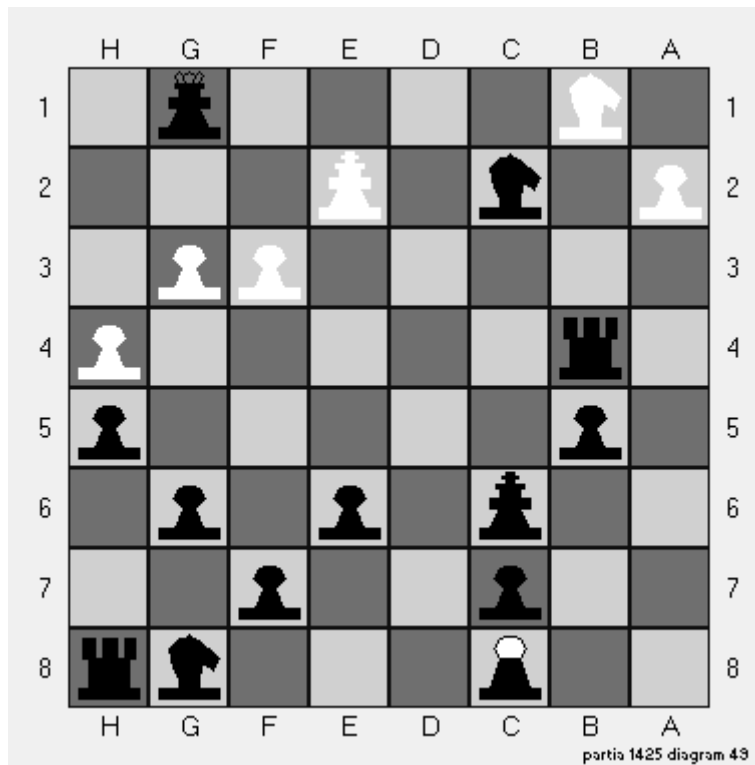


Diagram 27, partia_1425_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:50

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	4	G1->H2	możliwy mat	(51:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H2
2	5	G1->G2	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G2
3	8	G1->F2	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	43	B4->D4	możliwy mat	(!) (51:0,7/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B4->D4 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B4 na D4
5	44	B4->C4	możliwy mat	(51:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B4 na C4
6	45	B4->B1	możliwy mat	(51:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji B4 na B1 zбиты biały Koń
7	46	B4->B2	możliwy mat	(51:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B4 na B2
8	47	B4->B3	możliwy mat	(51:0,6/9) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (52:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży

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

1) B4->D4, 51:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1425.1, dla ruchu B4->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 43)

[50] Wb4-Wd4 (1) ruch czarną wieżą

[51] Sb1-Sd2 (1) ruch białym koniem

[52] Hg1-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

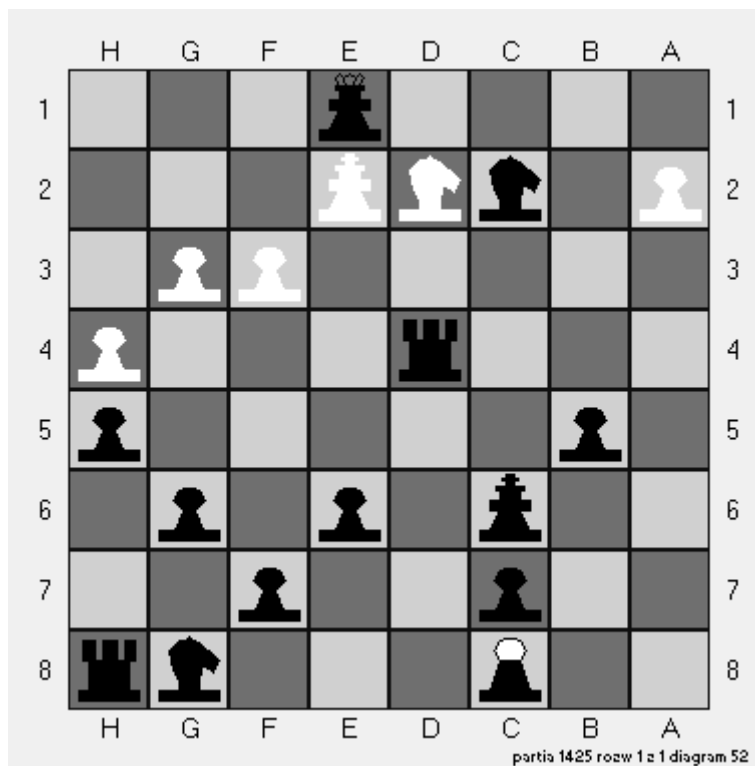


Diagram 28, partia_1425_rozw_1_z_1_diagram_52

Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1426, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,c2-c4,c7-c5, długość partii 74 ruchy.

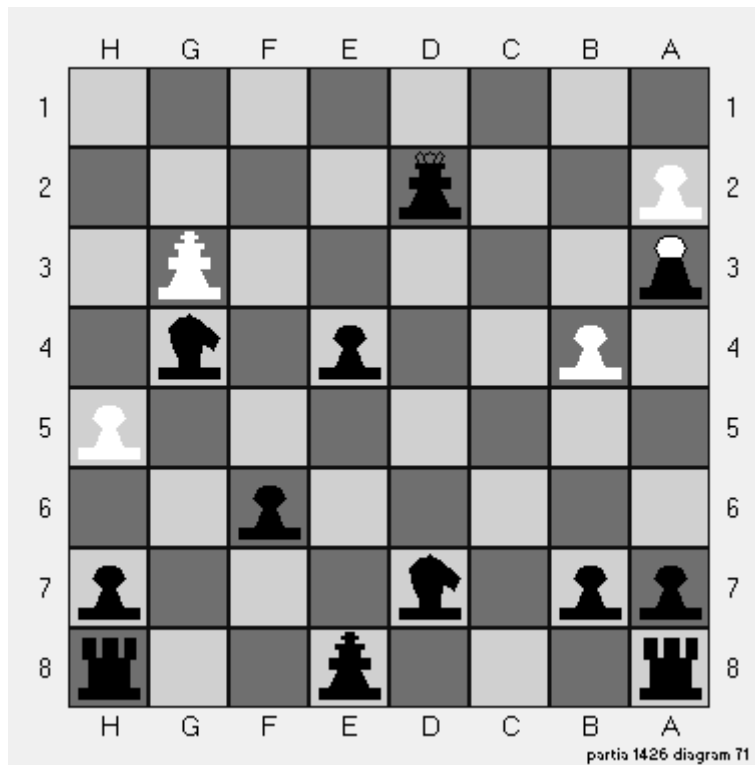


Diagram 29, partia_1426_diagram_71

Oczekiwany 72 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 74 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 73 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:72

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	H8->G8	możliwy mat	(!) (73:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H8->G8 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
2	5	G4->H6	możliwy mat	(73:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na H6
3	6	G4->F2	możliwy mat	(73:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na F2
4	7	G4->E3	możliwy mat	(73:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E3
5	8	G4->E5	możliwy mat	(73:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E5
6	9	F6->F5	możliwy mat	(73:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5
7	19	D2->G2	możliwy mat	(73:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (74:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
8	22	D2->F4	możliwy mat	(73:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (74:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	24	D2->E2	możliwy mat	(73:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E2
10	26	D2->D1	możliwy mat	(73:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D1
11	27	D2->D3	możliwy mat	(73:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (74:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
12	33	D2->C3	możliwy mat	(73:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (74:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
13	38	D7->E5	możliwy mat	(!) (73:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (74:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->E5	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na

						wygrywasz	E5
--	--	--	--	--	--	-----------	----

Spośród 51 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) H8->G8, 73:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadziły do sukcesu
- 2) D7->E5, 73:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadziły do sukcesu

Finał 1426.1, dla ruchu H8->G8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[72] Wh8-Wg8 (1) ruch czarną wieżą

[73] h5- h6 (1) ruch białym pionkiem

[74] Hd2-Hh2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

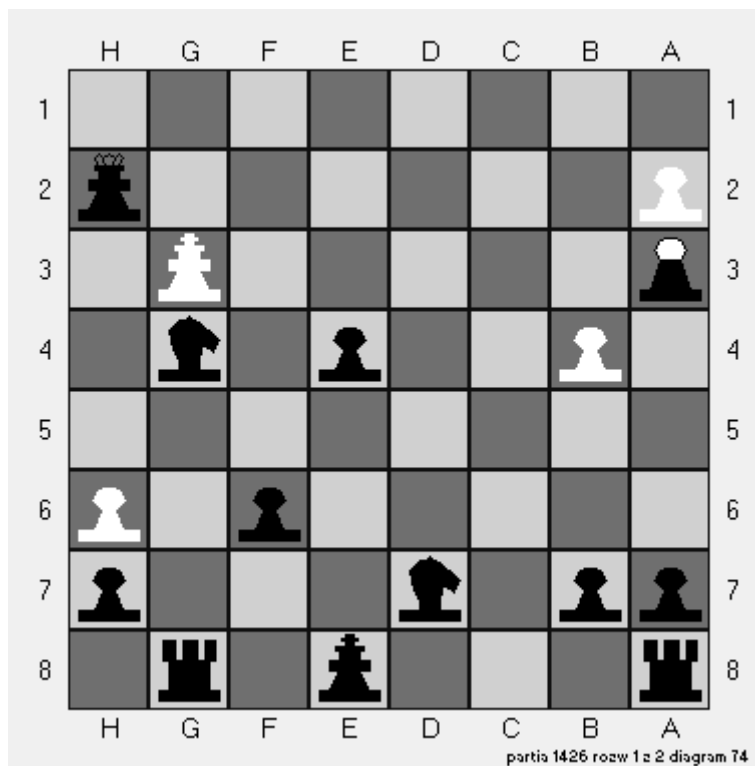


Diagram 30, partia_1426_rozw_1_z_2_diagram_74

Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1427, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,c2-c4,c7-c6, długość partii 50 ruchów.

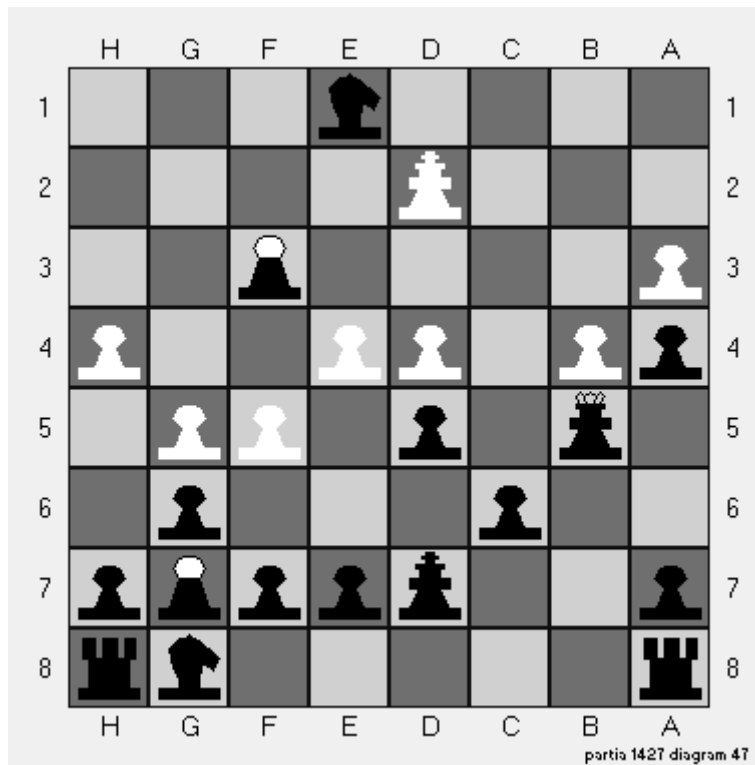


Diagram 32, partia_1427_diagram_47

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

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:48

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	(49:0,1/9) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(49:0,1/10) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (50:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
3	3	G6->F5	możliwy mat	(49:0,1/9) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:9,9/9)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na F5 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
4	4	G7->H6	możliwy mat	(49:0,1/10) w 2 ruchu [2,1,1,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (50:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	5	G7->F6	możliwy mat	(49:0,1/9) w 2 ruchu [2,1,1,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	6	G7->F8	możliwy mat	(49:0,1/9) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
7	7	G7->E5	możliwy mat	(49:0,2/9) w 2 ruchu [2,1,1,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	8	G7->D4	możliwy mat	(49:0,1/7) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:7,7/7)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na D4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
9	9	G8->H6	możliwy mat	(49:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,2,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (50:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

10	10	G8->F6	możliwy mat	(49:0,1/9) w 2 ruchu [2,0,2,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
11	12	F3->H5	możliwy mat	(49:0,1/8) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
12	14	F3->G4	możliwy mat	(49:0,1/9) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
13	17	F3->D1	możliwy mat	(49:0,1/10) w 2 ruchu [2,1,1,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (50:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F3 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
14	18	F7->F6	możliwy mat	(49:0,1/9) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
15	22	E7->E5	możliwy mat	(49:0,2/10) w 2 ruchu [4,0,1,0,0](?) <4,0,0,0,0>, (!) (50:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	23	E7->E6	możliwy mat	(49:0,1/10) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (50:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
17	24	D5->E4	możliwy mat	(49:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na E4 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
18	25	D7->E8	możliwy mat	(49:0,1/9) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
19	26	D7->D6	możliwy mat	(49:0,1/9) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na

				(!) (50:9,9/9)			D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
20	27	D7->D8	możliwy mat	(49:0,1/9) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
21	28	D7->C7	możliwy mat	(49:0,1/9) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
22	29	D7->C8	możliwy mat	(49:0,1/9) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
23	30	C6->C5	możliwy mat	(49:0,1/11) w 2 ruchu [4,0,1,0,0](?) <4,0,0,0,0>, (!) (50:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
24	32	B5->E2	możliwy mat	(!) (49:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B5->E2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na E2
25	33	B5->D3	możliwy mat	(!) (49:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (50:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B5->D3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
26	34	B5->C4	możliwy mat	(49:0,1/8) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
27	37	B5->B6	możliwy mat	(49:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (50:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
28	41	B5->A6	możliwy mat	(49:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
29	42	A7->A5	możliwy mat	(49:0,1/10) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (50:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub

							czarnego pionka
30	43	A7->A6	możliwy mat	(49:0,1/9) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
31	44	A8->F8	możliwy mat	(49:0,1/9) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
32	45	A8->E8	możliwy mat	(49:0,1/9) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
33	46	A8->D8	możliwy mat	(49:0,1/9) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
34	47	A8->C8	możliwy mat	(49:0,1/9) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
35	48	A8->B8	możliwy mat	(49:0,1/9) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (50:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

Spośród 48 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) B5->D3, 49:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) B5->E2, 49:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 1427.1, dla ruchu B5->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 33)

[48] Hb5-Hd3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[49] Kd2-Kc1 (1) ruch białym królem

[50] Hd3-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

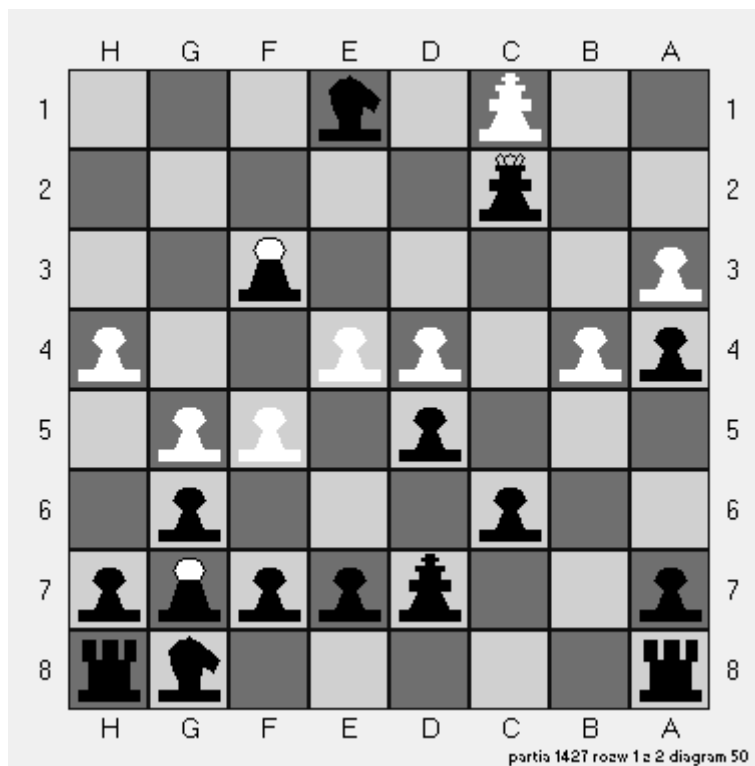


Diagram 33, partia_1427_rozw_1_z_2_diagram_50

Finał 1427.2, dla ruchu B5->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 32)

[48] Hb5-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[49] Kd2-Kc3 (1) ruch białym królem

[50] He2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

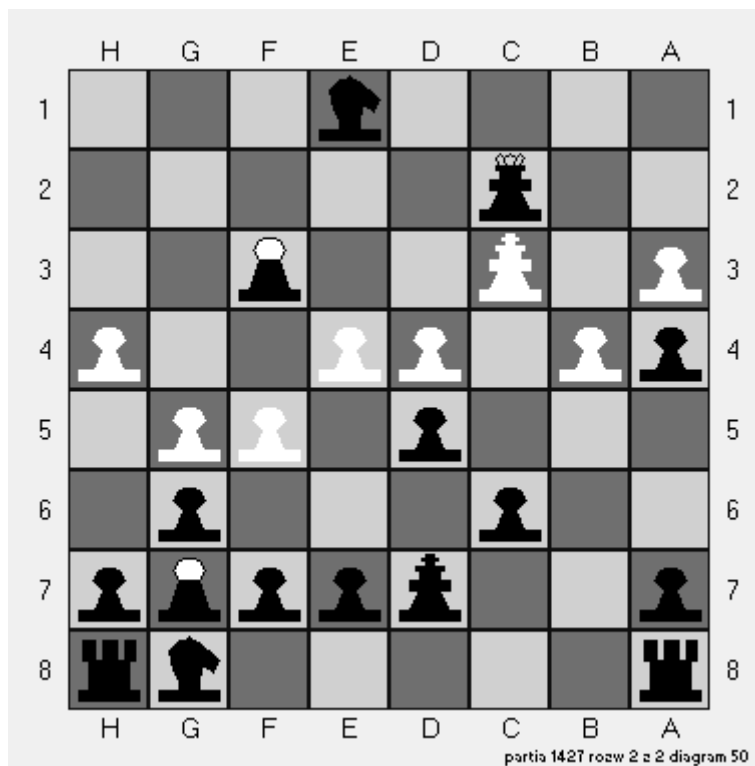


Diagram 34, partia_1427_rozw_2_z_2_diagram_50

Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1428, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,c2-c4,b7-b5, długość partii 40 ruchów.

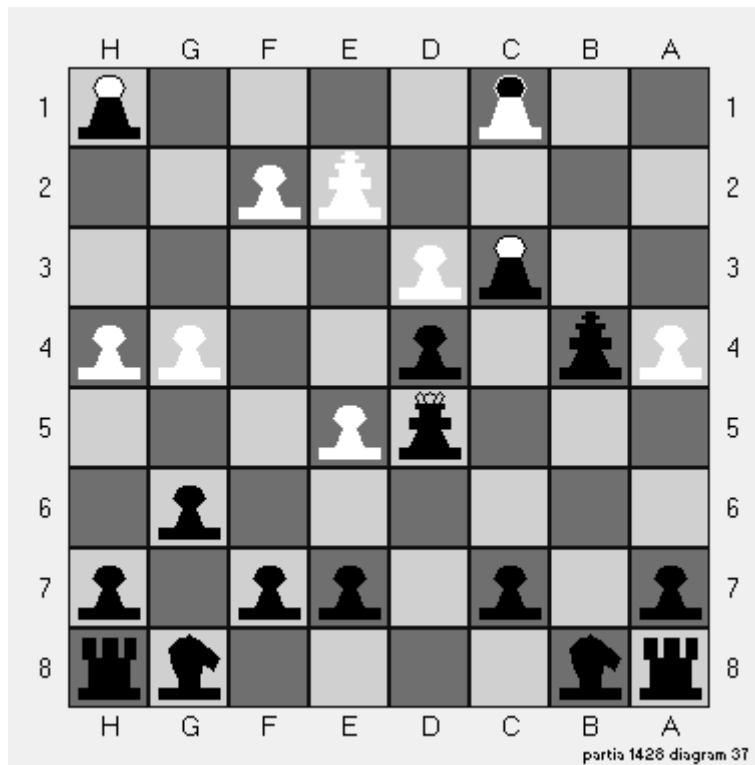


Diagram 35, partia_1428_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:38

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	(39:0,11/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H1 na G2
2	4	H7->H5	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	5	H7->H6	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	6	G6->G5	możliwy mat	(39:0,2/14) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	7	G8->H6	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	8	G8->F6	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	9	F7->F5	możliwy mat	(39:0,2/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (40:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	10	F7->F6	możliwy mat	(39:0,2/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	11	E7->E6	możliwy mat	(39:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
10	13	D5->F3	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->F3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na F3
11	14	D5->E4	możliwy mat	(39:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
12	15	D5->E5	możliwy mat	(39:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na E5 zbity biały pionek

13	22	D5->C6	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na C6
14	23	D5->B3	możliwy mat	(39:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na B3
15	25	D5->B7	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na B7
16	26	D5->A2	możliwy mat	(39:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na A2
17	32	C7->C5	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5
18	33	C7->C6	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
19	34	B4->C5	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji B4 na C5
20	35	B4->B3	możliwy mat	(39:0,3/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji B4 na B3
21	36	B4->A4	możliwy mat	(39:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:14,14/14)			bijący ruch czarnym Królem z pozycji B4 na A4 zbity biały pionek
22	37	B4->A5	możliwy mat	(39:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji B4 na A5
23	38	B8->D7	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
24	39	B8->C6	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
25	40	B8->A6	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
26	41	A7->A5	możliwy mat	(39:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
27	42	A7->A6	możliwy mat	(39:0,2/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 42 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D5->F3, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1428.1, dla ruchu D5->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[38] Hd5-Hf3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Ke2-Kf1 (1) ruch białym królem

[40] Hf3-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

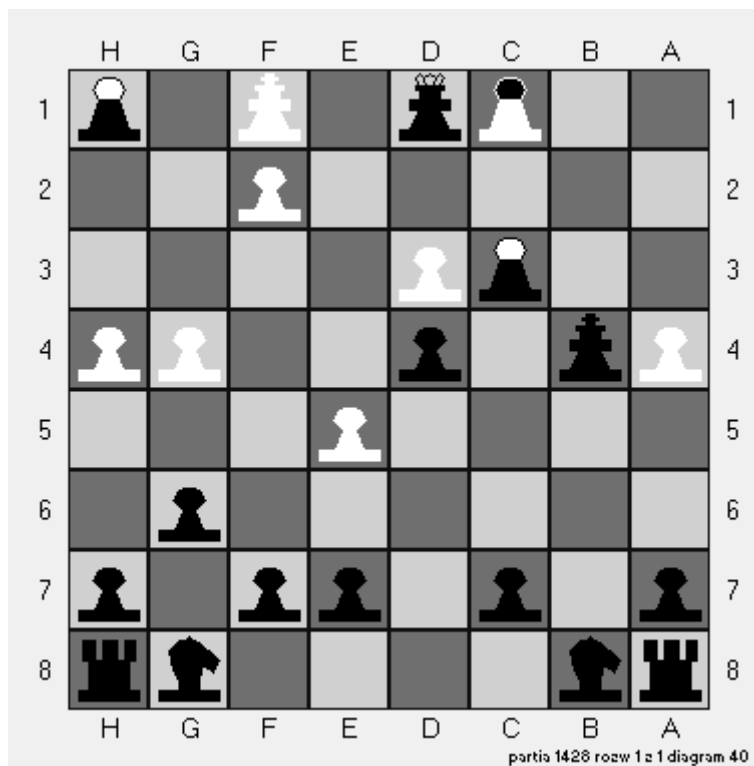


Diagram 36, partia_1428_rozw_1_z_1_diagram_40

Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1429, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,c2-c4,b7-b6, długość partii 42 ruchy.

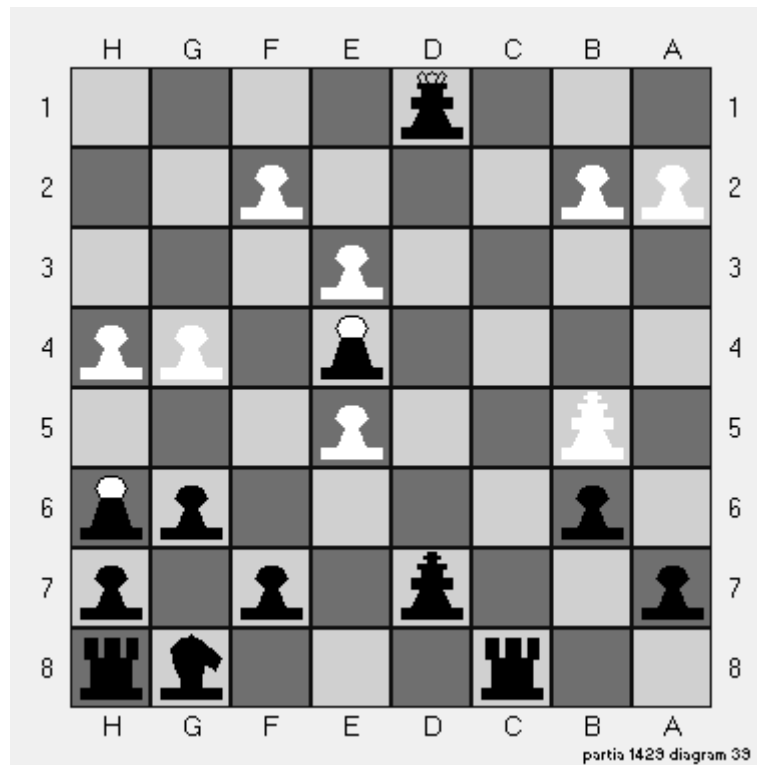


Diagram 37, partia_1429_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 58 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:40

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G5	możliwy mat	(41:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	2	H6->G7	możliwy mat	(41:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G7
3	3	H6->F4	możliwy mat	(41:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	4	H6->F8	możliwy mat	(41:0,8/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F8
5	5	H6->E3	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na E3 zbitą białą pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	6	G6->G5	możliwy mat	(41:0,2/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	G8->F6	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	8	G8->E7	możliwy mat	(41:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
9	9	F7->F5	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	F7->F6	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	11	E4->H1	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na H1
12	12	E4->G2	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na G2
13	13	E4->F3	możliwy mat	(41:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na F3
14	14	E4->F5	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na

				(!) (42:13,13/13)			F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
15	15	E4->D3	możliwy mat	(!) (41:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E4->D3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na D3
16	16	E4->D5	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na D5
17	17	E4->C2	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na C2
18	18	E4->C6	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na C6
19	19	E4->B1	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na B1
20	20	E4->B7	możliwy mat	(41:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na B7
21	21	E4->A8	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E4 na A8
22	24	D1->G4	możliwy mat	(41:0,5/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na G4 zбиты biały pionek
23	27	D1->E1	możliwy mat	(41:0,8/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na E1
24	29	D1->D2	możliwy mat	(41:0,8/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D2
25	31	D1->D4	możliwy mat	(41:0,8/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
26	32	D1->D5	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D5
27	33	D1->D6	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
28	34	D1->C1	możliwy mat	(41:0,6/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na C1
29	35	D1->C2	możliwy mat	(41:0,8/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na C2
30	37	D1->B3	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:2,2/2)			Hetmanem z pozycji D1 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
31	40	D7->E6	możliwy mat	(41:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E6
32	41	D7->E7	możliwy mat	(41:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E7
33	42	D7->E8	możliwy mat	(41:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E8
34	43	D7->D8	możliwy mat	(41:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D8
35	44	D7->C7	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C7
36	45	C8->F8	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na F8
37	46	C8->E8	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na E8
38	47	C8->D8	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na D8
39	48	C8->C1	możliwy mat	(41:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C1
40	50	C8->C3	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
41	51	C8->C4	możliwy mat	(41:0,7/11) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
42	52	C8->C5	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C5
43	53	C8->C6	możliwy mat	(41:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C6
44	54	C8->C7	możliwy mat	(41:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na C7
45	55	C8->B8	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na B8
46	56	C8->A8	możliwy mat	(41:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C8 na A8

47	58	A7->A6	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
----	----	--------	-------------	---	--	--	---

Spośród 58 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E4->D3, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1429.1, dla ruchu E4->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[40] Ge4-Gd3 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Kb5-Kb4 (1) ruch białym królem

[42] Gh6-Gf8 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

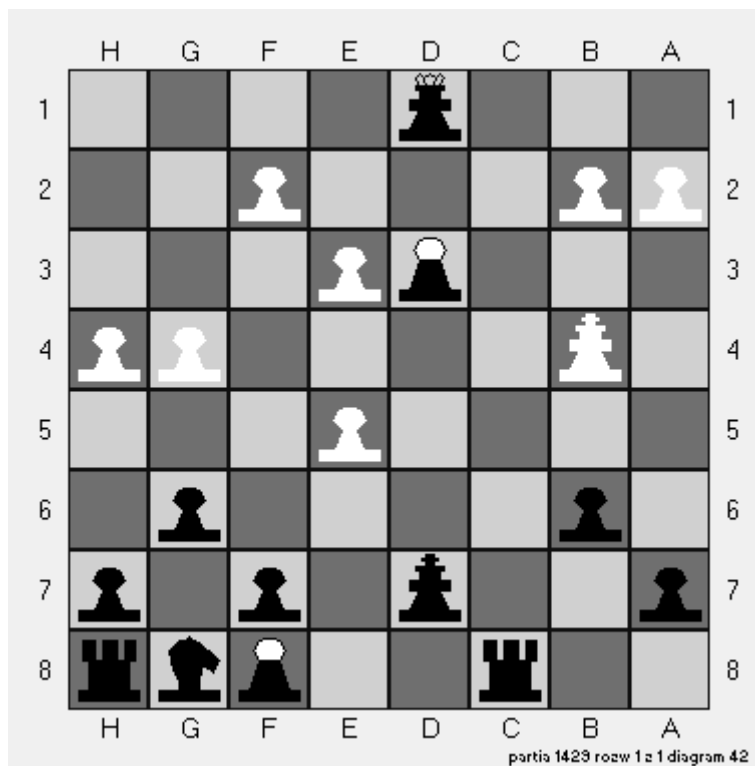


Diagram 38, partia_1429_rozw_1_z_1_diagram_42

Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1430, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,c2-c4,Sb8-Sc6, długość partii 56 ruchów.

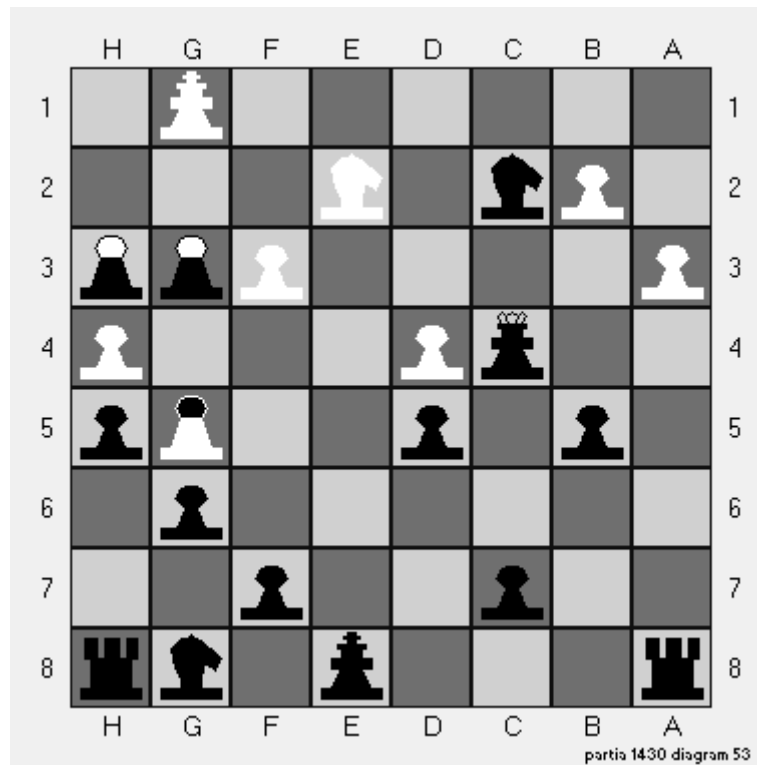


Diagram 39, partia_1430_diagram_53

Oczekiwany 54 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 56 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 55 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:54

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H3->G2	możliwy mat	(55:0,3/17) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	8	H8->H6	możliwy mat	(55:0,3/17) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
3	9	H8->H7	możliwy mat	(55:0,3/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	13	G3->F4	możliwy mat	(55:0,2/14) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (56:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G3 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	15	G3->E5	możliwy mat	(55:0,2/19) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G3 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	16	G3->D6	możliwy mat	(55:0,2/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G3 na D6
7	17	G8->H6	możliwy mat	(55:0,3/17) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
8	18	G8->F6	możliwy mat	(55:0,3/15) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (56:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
9	19	G8->E7	możliwy mat	(55:0,3/16) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (56:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
10	20	F7->F5	możliwy mat	(55:0,3/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	21	F7->F6	możliwy mat	(55:0,3/15) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (56:15,15/15)			pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	22	E8->F8	możliwy mat	(55:0,3/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
13	23	E8->D7	możliwy mat	(55:0,3/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
14	24	C2->E1	możliwy mat	(55:0,3/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C2 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
15	25	C2->E3	możliwy mat	(55:0,3/15) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (56:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C2 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
16	26	C2->D4	możliwy mat	(55:0,4/18) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:18,18/18)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji C2 na D4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
17	27	C2->B4	możliwy mat	(55:0,3/17) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C2 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
18	28	C2->A1	możliwy mat	(55:0,3/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C2 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
19	29	C2->A3	możliwy mat	(55:0,3/17) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (56:17,17/17)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji C2 na A3 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
20	30	C4->E2	możliwy mat	(!) (55:0,13/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:13,13/13)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C4->E2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na E2 zбитy biały Koń
21	31	C4->D3	możliwy mat	(55:0,14/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
22	32	C4->D4	możliwy mat	(55:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (56:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na D4 zбитy biały pionek, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
23	33	C4->C3	możliwy mat	(55:0,13/18) w 2 ruchu [0,1,0,0,2](?) <0,1,0,0,2>, (!) (56:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
24	37	C4->B4	możliwy mat	(55:0,12/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
25	38	C4->A2	możliwy mat	(55:0,1/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C4 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
26	40	C7->C5	możliwy mat	(55:0,3/18) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (56:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
27	41	C7->C6	możliwy mat	(55:0,3/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
28	42	B5->B4	możliwy mat	(55:0,3/17) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
29	43	A8->D8	możliwy mat	(55:0,3/17) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
30	44	A8->C8	możliwy mat	(55:0,3/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
31	45	A8->B8	możliwy mat	(55:0,3/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
32	46	A8->A3	możliwy mat	(55:0,3/17) w 2 ruchu [0,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (56:17,17/17)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
33	47	A8->A4	możliwy mat	(55:0,3/16) w 2 ruchu			niebijący ruch czarną

				[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:16,16/16)			Wieżą z pozycji A8 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
34	48	A8->A5	możliwy mat	(55:0,3/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
35	49	A8->A6	możliwy mat	(55:0,3/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
36	50	A8->A7	możliwy mat	(55:0,3/17) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

Spośród 50 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C4->E2, 55:0,13/13 trzynaście na trzynaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1430.1, dla ruchu C4->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[54] Hc4:He2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia

[55] b2- b3 (1) ruch białym pionkiem

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

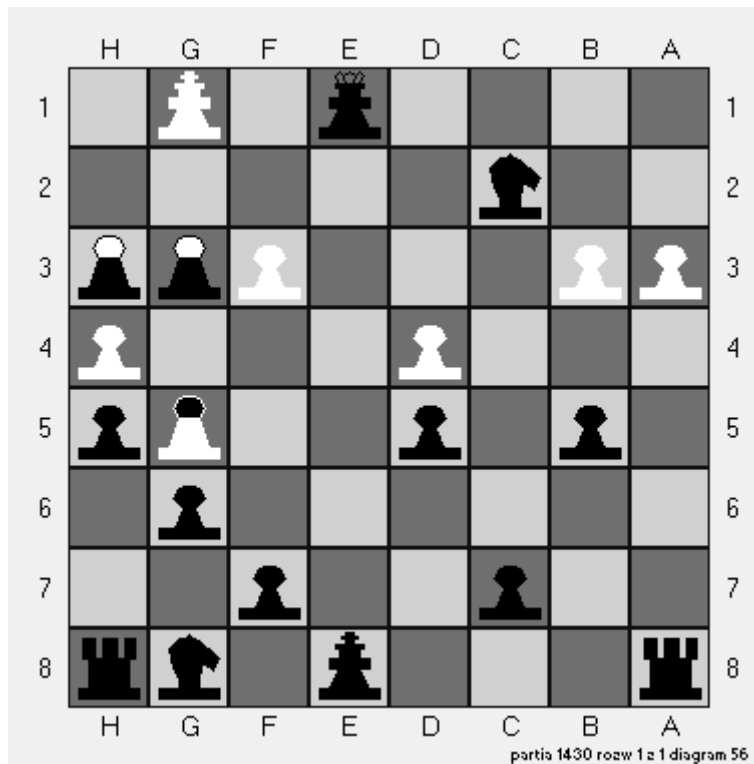


Diagram 40, partia_1430_rozw_1_z_1_diagram_56

Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1431, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,c2-c4,Sb8-Sa6, długość partii 46 ruchów.

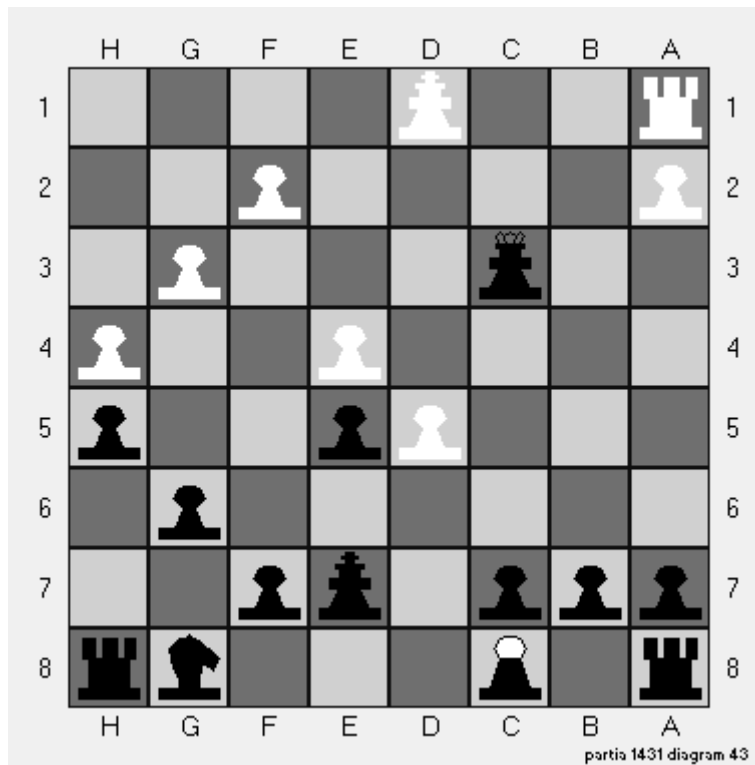


Diagram 41, partia_1431_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 43 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H8->H6	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6
2	2	H8->H7	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
3	3	G6->G5	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G8->H6	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
5	5	G8->F6	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
6	7	F7->F6	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
7	8	E7->F6	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F6
8	9	E7->F8	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F8
9	10	E7->E8	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8
10	11	E7->D6	możliwy mat	(45:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D6
11	13	E7->D8	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D8
12	32	C7->C5	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	33	C7->C6	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	34	C8->H3	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na H3
15	35	C8->G4	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C8->G4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4

16	36	C8->F5	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	37	C8->E6	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
18	38	C8->D7	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7
19	39	B7->B5	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5
20	40	B7->B6	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
21	41	A7->A5	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
22	42	A7->A6	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6
23	43	A8->B8	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

Spośród 43 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C8->G4, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1431.1, dla ruchu C8->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

[44] Gc8-Gg4 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] f2- f3 (1) ruch białym pionkiem

[46] Gg4:Gf3 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest mat/

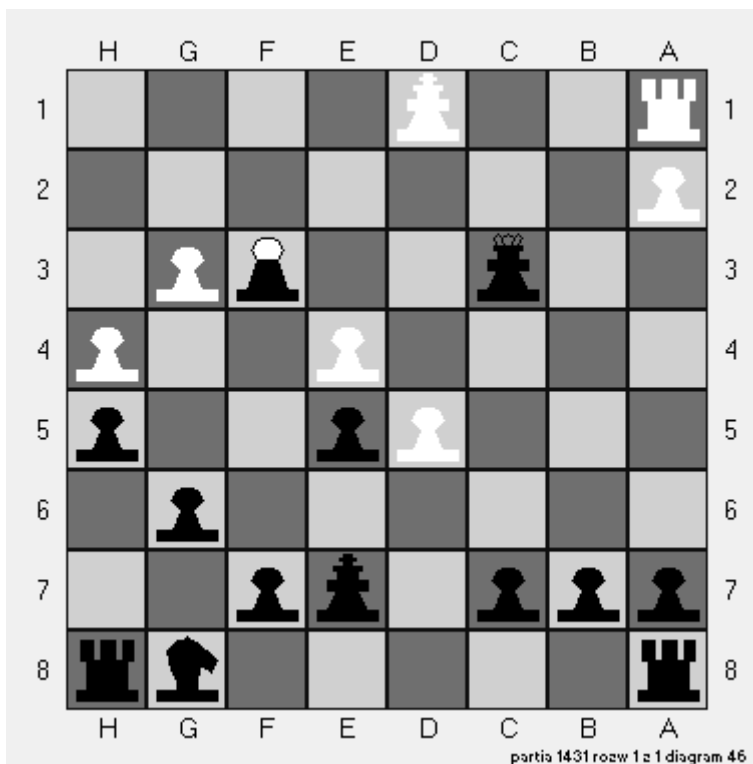


Diagram 42, partia_1431_rozw_1_z_1_diagram_46

Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1433, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,c2-c4,a7-a6, długość partii 32 ruchy.

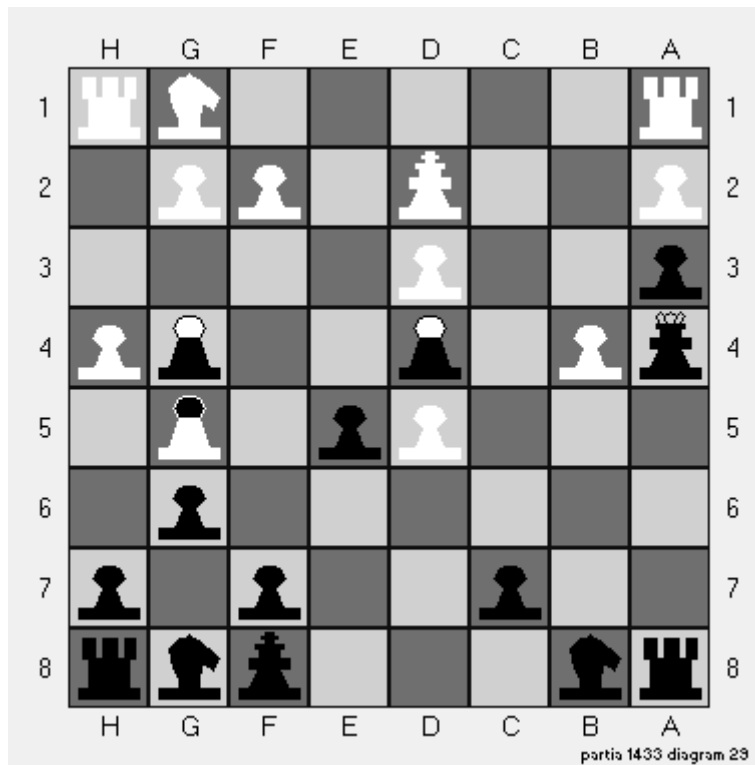


Diagram 43, partia_1433_diagram_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 32 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 31 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:30

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	(31:0,2/23) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
2	2	H7->H6	możliwy mat	(31:0,2/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	4	G4->H5	możliwy mat	(31:0,2/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5
4	5	G4->F3	możliwy mat	(31:0,2/24) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	7	G4->E2	możliwy mat	(31:0,2/26) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (32:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	9	G4->D1	możliwy mat	(31:0,1/23) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
7	12	G8->H6	możliwy mat	(31:0,2/24) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	13	G8->F6	możliwy mat	(31:0,2/22) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (32:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	14	G8->E7	możliwy mat	(31:0,2/23) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	15	F7->F5	możliwy mat	(31:0,2/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
11	16	F7->F6	możliwy mat	(31:0,2/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	17	F8->G7	możliwy mat	(31:0,2/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na

				(32:24,24/24)			G7
13	18	F8->E8	możliwy mat	(31:0,2/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na E8
14	19	E5->E4	możliwy mat	(31:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	20	D4->F2	możliwy mat	(31:0,1/23) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:23,23/23)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na F2 zбиты biały pionek
16	22	D4->C3	możliwy mat	(31:0,1/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	23	D4->C5	możliwy mat	(31:0,1/27) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
18	25	D4->B6	możliwy mat	(31:0,1/26) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na B6
19	26	D4->A1	możliwy mat	(31:0,3/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:21,21/21)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na A1 zbita biała Wieża
20	27	D4->A7	możliwy mat	(31:0,1/26) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na A7
21	28	C7->C5	możliwy mat	(31:0,2/26) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	29	C7->C6	możliwy mat	(31:0,2/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	30	B8->D7	możliwy mat	(31:0,2/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
24	31	B8->C6	możliwy mat	(31:0,2/25) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
25	32	B8->A6	możliwy mat	(31:0,2/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
26	36	A4->C2	możliwy mat	(31:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A4 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

27	37	A4->C6	możliwy mat	(31:0,16/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A4 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
28	38	A4->B3	możliwy mat	(31:0,17/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
29	39	A4->B4	możliwy mat	(!) (31:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A4->B4 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A4 na B4 zбиты biały pionek
30	44	A8->A5	możliwy mat	(31:0,2/25) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
31	45	A8->A6	możliwy mat	(31:0,2/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
32	46	A8->A7	możliwy mat	(31:0,2/24) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

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

1) A4->B4, 31:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 1433.1, dla ruchu A4->B4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 39)

[30] Ha4:Hb4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[31] Kd2-Kc2 (1) ruch białym królem

[32] Hb4-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

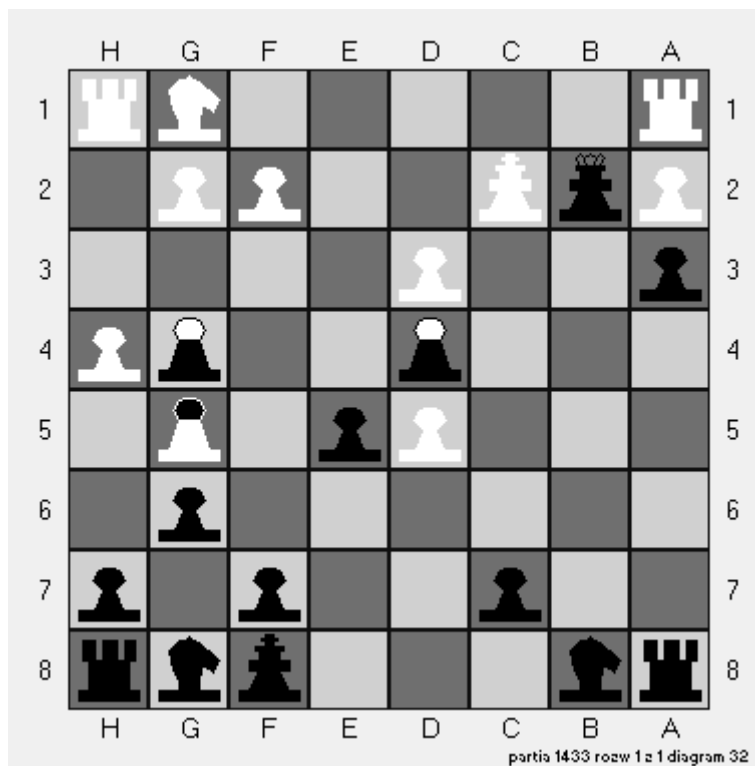


Diagram 44, partia_1433_rozw_1_z_1_diagram_32

Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1434, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sb1-Sc3,h7-h5, długość partii 30 ruchów.

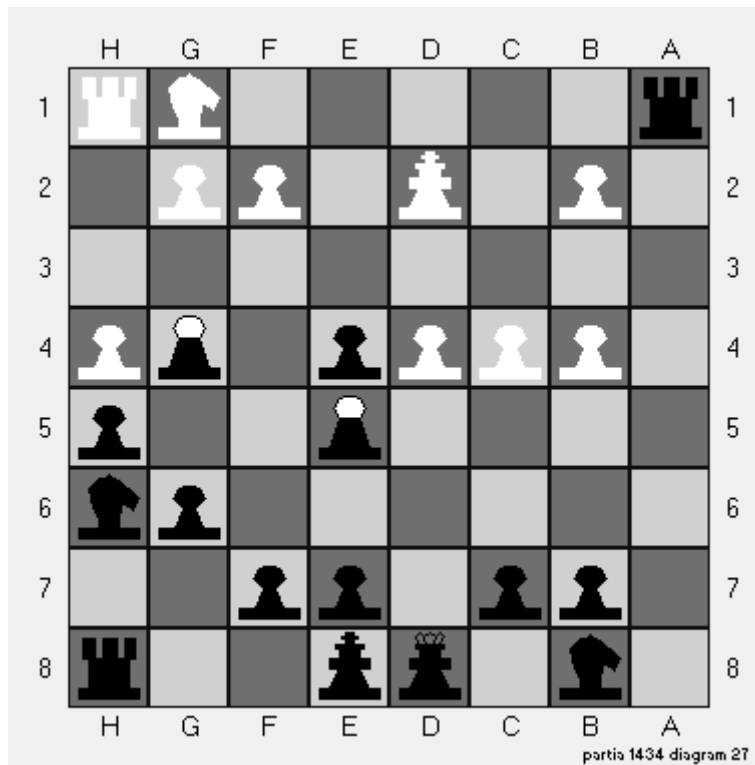


Diagram 45, partia_1434_diagram_27

Oczekiwany 28 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 53 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 30 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 29 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:28

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G8	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8
2	3	H8->H7	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
3	4	H8->G8	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
4	5	H8->F8	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
5	7	G4->F3	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	11	G4->D1	możliwy mat	(29:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D1
7	14	G6->G5	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	15	F7->F5	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
9	16	F7->F6	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
10	17	E4->E3	możliwy mat	(29:0,1/5) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	25	E7->E6	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
12	26	E8->G8	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8
13	27	E8->F8	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
14	29	D8->D4	możliwy mat	(!) (29:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->D4	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8

						wygrywasz	na D4 zбиты бiалы пiонек
15	30	D8->D5	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
16	31	D8->D6	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D6
17	32	D8->D7	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D7
18	34	C7->C5	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	35	C7->C6	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
20	36	B7->B5	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	37	B7->B6	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
22	39	B8->C6	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
23	40	B8->A6	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
24	41	A1->G1	możliwy mat	(29:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (30:13,13/13)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na G1 zбиты бiалы Коń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
25	42	A1->F1	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na F1
26	44	A1->D1	możliwy mat	(29:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na D1
27	45	A1->C1	możliwy mat	(29:0,7/14) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (30:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
28	46	A1->B1	możliwy mat	(29:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na B1
29	47	A1->A2	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A2

30	49	A1->A4	możliwy mat	(29:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A4
31	50	A1->A5	możliwy mat	(29:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (30:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
32	51	A1->A6	możliwy mat	(29:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A6
33	52	A1->A7	możliwy mat	(29:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A7
34	53	A1->A8	możliwy mat	(29:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A8

Spośród 53 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D8->D4, 29:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1434.1, dla ruchu D8->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[28] Hd8:Hd4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[29] Kd2-Kc2 (1) ruch białym królem

[30] Hd4-Hd3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

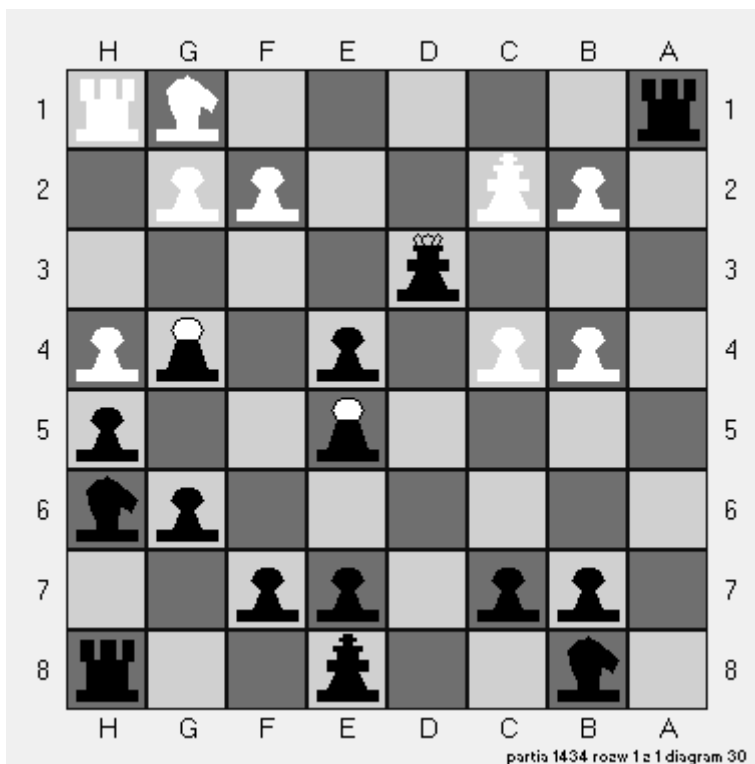


Diagram 46, partia_1434_rozw_1_z_1_diagram_30

Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1435, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sb1-Sc3,h7-h6, długość partii 26 ruchów.

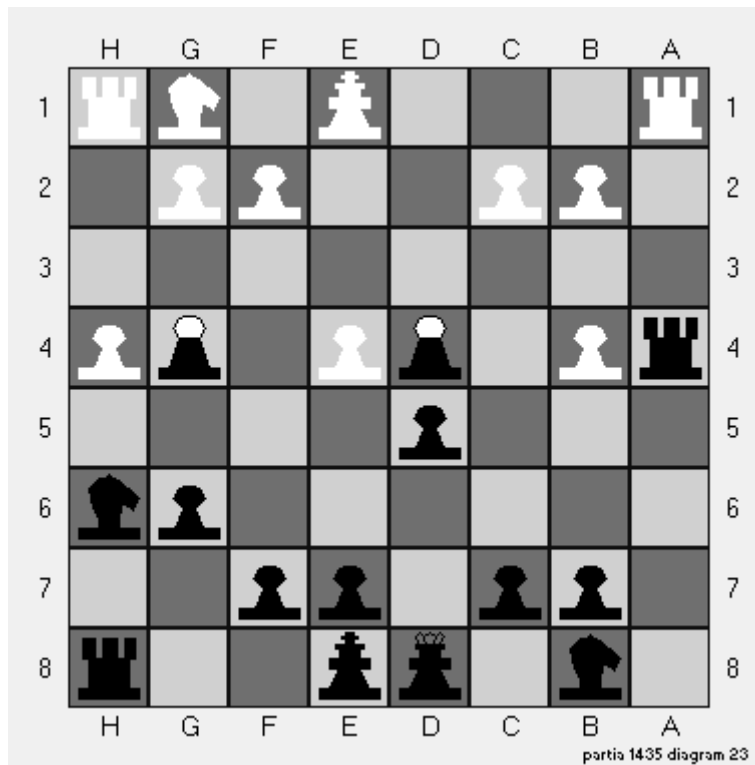


Diagram 47, partia_1435_diagram_23

Oczekiwany 24 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 26 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 25 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:24

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G8	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
2	2	H6->F5	możliwy mat	(25:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (26:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
3	3	H8->H7	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
4	4	H8->G8	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
5	5	H8->F8	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
6	7	G4->H5	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
7	8	G4->F3	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,2,0,1,0](?) <1,2,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	15	G6->G5	możliwy mat	(25:0,1/24) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (26:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
9	16	F7->F5	możliwy mat	(25:0,1/24) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (26:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka

10	17	F7->F6	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
11	18	E7->E5	możliwy mat	(25:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
12	19	E7->E6	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
13	20	E8->G8	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
14	21	E8->F8	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
15	22	E8->D7	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
16	23	D4->G7	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
17	25	D4->F6	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
18	26	D4->E3	możliwy mat	(25:0,13/23) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <0,1,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	27	D4->E5	możliwy mat	(25:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
20	28	D4->C3	możliwy mat	(25:0,1/2) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (26:2,2/2)			Gońcem z pozycji D4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
21	29	D4->C5	możliwy mat	(25:0,1/24) w 2 ruchu [1,1,0,1,0](?) <1,1,0,1,0>, (!) (26:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	30	D4->B2	możliwy mat	(25:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:22,22/22)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na B2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
23	31	D4->B6	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
24	32	D4->A7	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
25	33	D5->E4	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:21,21/21)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na E4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
26	34	D8->D6	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
27	35	D8->D7	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
28	36	D8->C8	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
29	37	C7->C5	możliwy mat	(25:0,1/24) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (26:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
30	38	C7->C6	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnej Wieży lub czarnego pionka
31	39	B7->B5	możliwy mat	(25:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
32	40	B7->B6	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
33	41	B8->D7	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
34	42	B8->C6	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
35	43	B8->A6	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
36	45	A4->A1	możliwy mat	(!) (25:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A4->A1 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A1 zbita biała Wieża
37	46	A4->A2	możliwy mat	(25:0,1/21) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
38	47	A4->A3	możliwy mat	(25:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,0,2,0](?) <1,0,0,2,0>, (!) (26:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
39	48	A4->A5	możliwy mat	(25:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,0,2,0](?) <1,0,0,2,0>, (!) (26:25,25/25)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
40	49	A4->A6	możliwy mat	(25:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:25,25/25)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
41	50	A4->A7	możliwy mat	(25:0,1/26) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:26,26/26)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A7, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
42	51	A4->A8	możliwy mat	(25:0,1/27) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (26:27,27/27)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka

Spośród 51 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A4->A1, 25:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1435.1, dla ruchu A4->A1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 45)

[24] Wa4:Wa1 (2) pobicie czarną wieżą białej wieży /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[25] Ke1-Kd2 (1) ruch białym królem

[26] Wa1-Wd1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

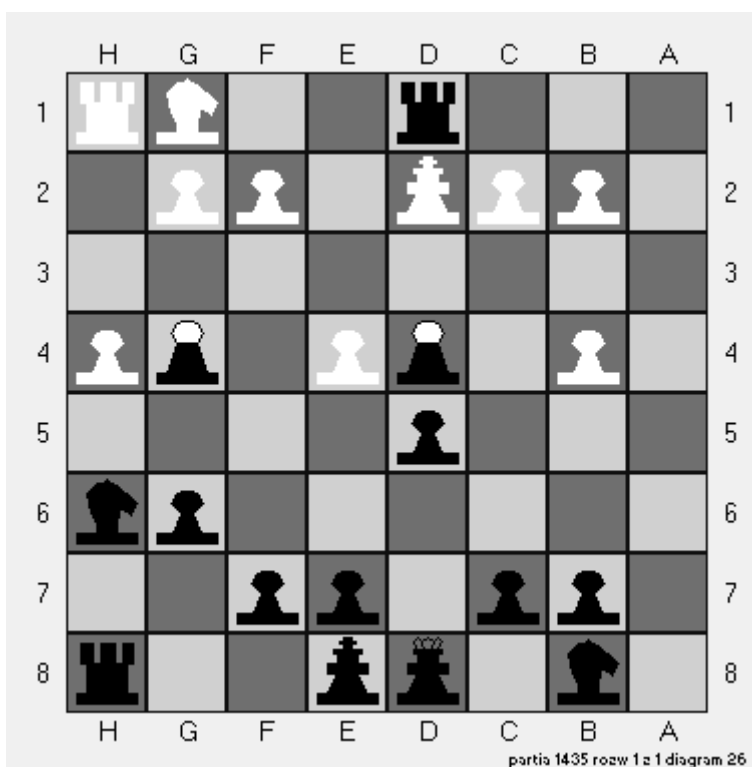


Diagram 48, partia_1435_rozw_1_z_1_diagram_26

Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1436, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sb1-Sc3,g6-g5, długość partii 46 ruchów.

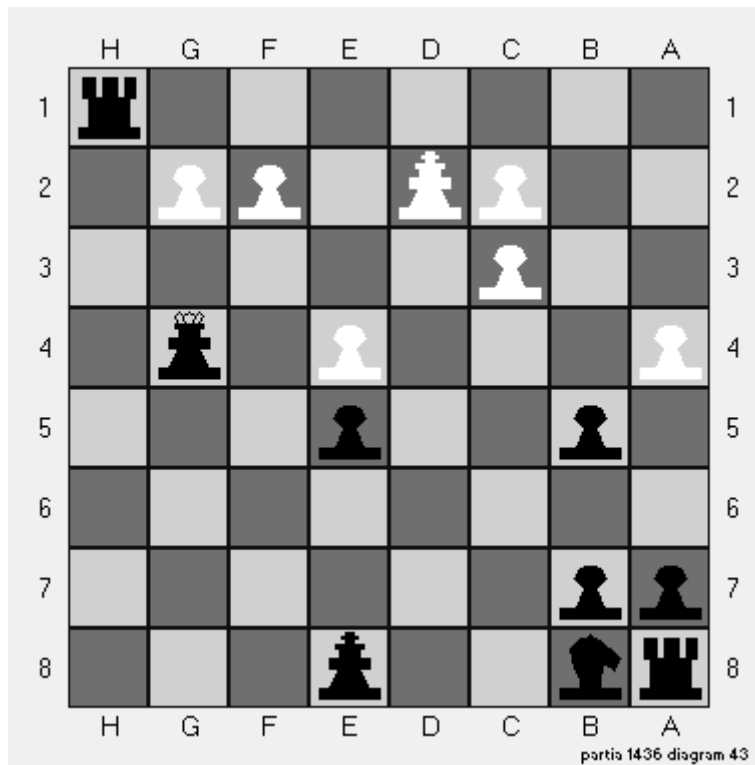


Diagram 49, partia_1436_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	10	H1->E1	możliwy mat	(45:0,5/8) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
2	24	G4->F3	możliwy mat	(45:0,5/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
3	30	G4->D1	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->D1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na D1

Spośród 45 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G4->D1, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1436.1, dla ruchu G4->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[44] Hg4-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kd2-Ke3 (1) ruch białym królem

[46] Wh1-We1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

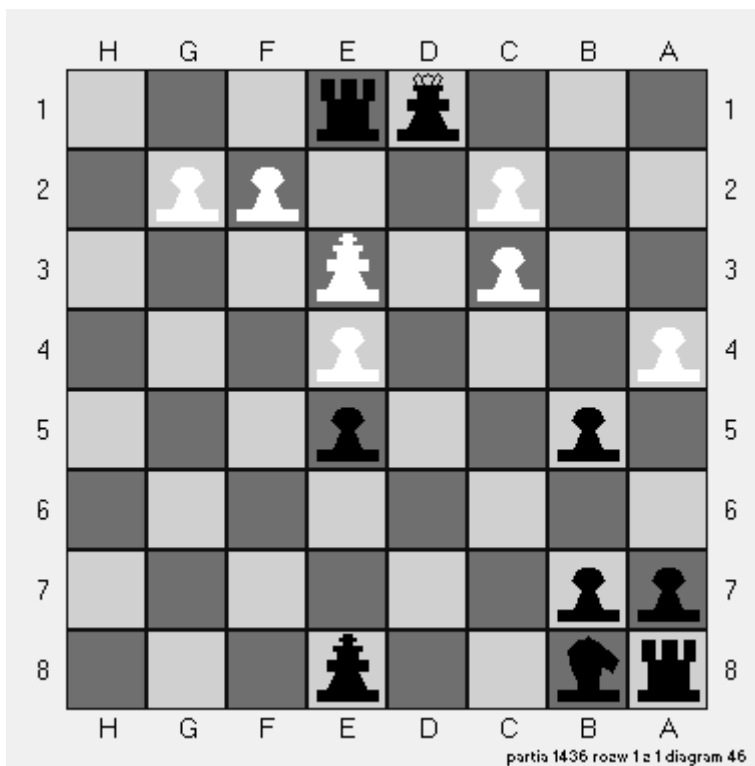


Diagram 50, partia_1436_rozw_1_z_1_diagram_46

Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1437, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sb1-Sc3,Sg8-Sh6, długość partii 50 ruchów.

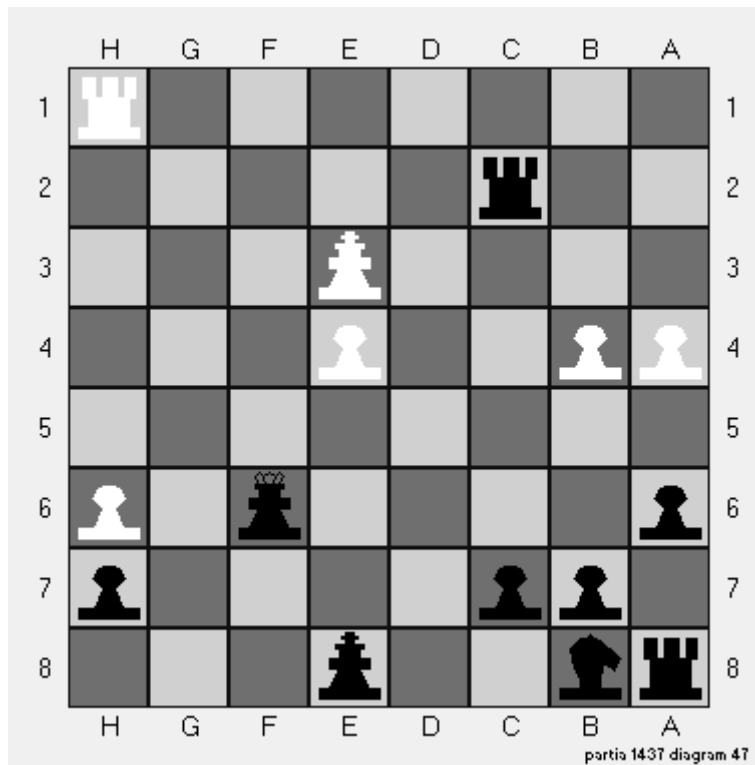


Diagram 51, partia_1437_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:48

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	F6->H6	możliwy mat	(49:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na H6 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
2	3	F6->H8	możliwy mat	(49:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na H8
3	4	F6->G5	możliwy mat	(49:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na G5
4	6	F6->G7	możliwy mat	(49:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	8	F6->F2	możliwy mat	(!) (49:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F6->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F2
6	10	F6->F4	możliwy mat	(49:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	14	F6->E5	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na E5
8	21	F6->C6	możliwy mat	(49:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na C6
9	22	F6->B2	możliwy mat	(49:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na B2
10	24	F6->A1	możliwy mat	(49:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	25	E8->F7	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
12	26	E8->F8	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
13	27	E8->E7	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7

14	28	E8->D7	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
15	29	E8->D8	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
16	34	C2->D2	możliwy mat	(49:0,11/15) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
17	42	C7->C5	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	43	C7->C6	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
19	44	B7->B5	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	45	B7->B6	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
21	46	B8->D7	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
22	47	B8->C6	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
23	48	A6->A5	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	49	A8->A7	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 49 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F6->F2, 49:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1437.1, dla ruchu F6->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[48] Hf6-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[49] Ke3-Kd3 (1) ruch białym królem

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

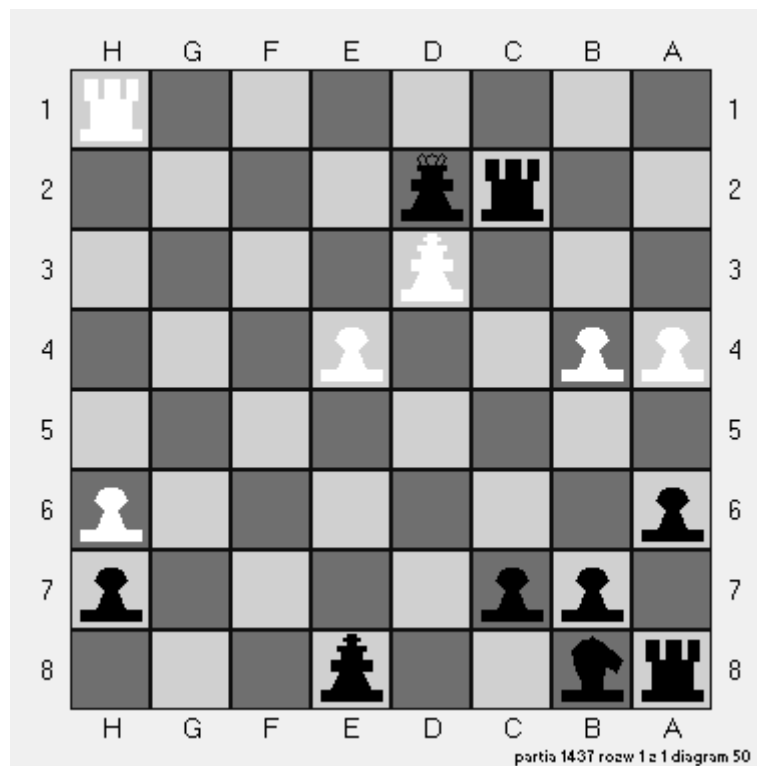


Diagram 52, partia_1437_rozw_1_z_1_diagram_50

Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1438, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sb1-Sc3,Sg8-Sf6, długość partii 38 ruchów.

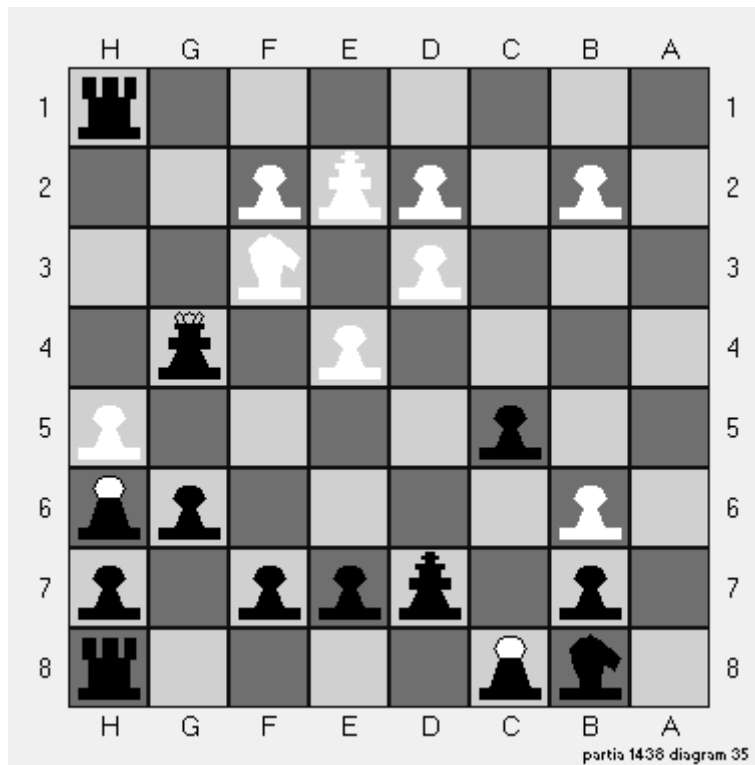


Diagram 53, partia_1438_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:36

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	5	H1->G1	możliwy mat	(37:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	9	H1->C1	możliwy mat	(37:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	10	H1->B1	możliwy mat	(37:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	11	H1->A1	możliwy mat	(37:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	12	H6->G5	możliwy mat	(37:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	13	H6->G7	możliwy mat	(37:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	15	H6->F8	możliwy mat	(37:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	16	H6->E3	możliwy mat	(37:0,1/9) w 2 ruchu [1,3,0,0,0](?) <1,2,0,0,0>, (!) (38:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
9	18	H8->G8	możliwy mat	(37:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	19	H8->F8	możliwy mat	(37:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	20	H8->E8	możliwy mat	(37:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na

				(!) (38:5,5/5)			E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	21	H8->D8	możliwy mat	(37:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	22	G4->H3	możliwy mat	(37:0,5/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (38:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	23	G4->H4	możliwy mat	(37:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (38:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
15	25	G4->G1	możliwy mat	(37:0,8/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (38:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
16	26	G4->G2	możliwy mat	(37:0,5/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (38:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	30	G4->F4	możliwy mat	(37:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	31	G4->F5	możliwy mat	(37:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (38:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
19	33	G4->E6	możliwy mat	(37:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	34	G6->H5	możliwy mat	(37:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:4,4/4)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na H5 zбиты biały pionek
21	35	G6->G5	możliwy mat	(37:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5
22	36	F7->F5	możliwy mat	(37:0,1/6) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	37	F7->F6	możliwy mat	(37:0,1/5) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:5,5/5)			pieńkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	38	E7->E5	możliwy mat	(37:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	39	E7->E6	możliwy mat	(37:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	40	D7->E6	możliwy mat	(37:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	41	D7->E8	możliwy mat	(37:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	42	D7->D6	możliwy mat	(37:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	43	D7->D8	możliwy mat	(37:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	44	D7->C6	możliwy mat	(37:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	45	C5->C4	możliwy mat	(37:0,2/6) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	46	B8->C6	możliwy mat	(!) (37:0,5/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (38:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->C6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	47	B8->A6	możliwy mat	(37:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (38:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:
1) B8->C6, 37:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1438.1, dla ruchu B8->C6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 46)

[36] Sb8-Sc6 (1) ruch czarnym koniem

[37] h5: g6 (2) pobicie białym pionkiem czarnego pionka

[38] Sc6-Sd4 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

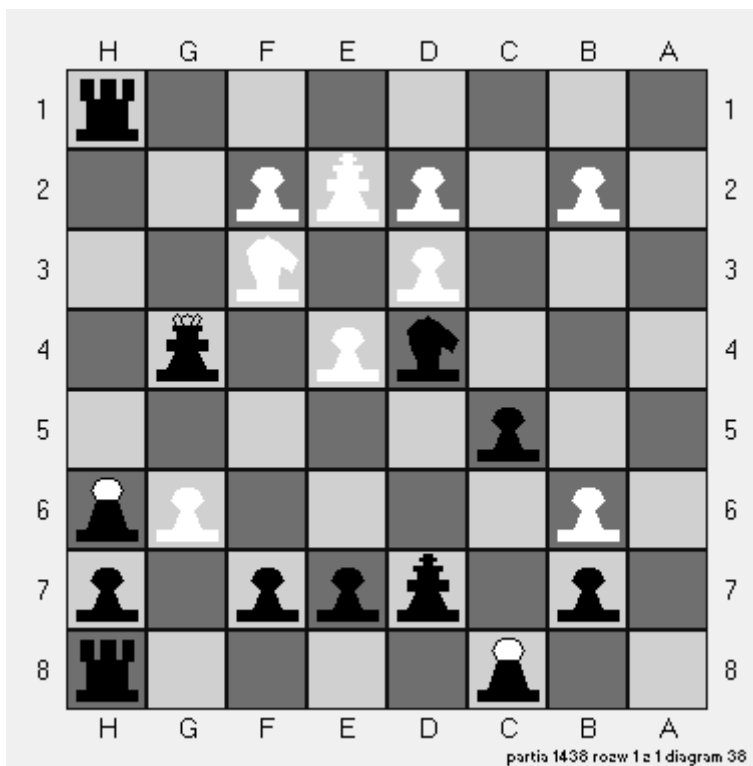


Diagram 54, partia_1438_rozw_1_z_1_diagram_38

Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1439, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sb1-Sc3,f7-f5, długość partii 44 ruchy.

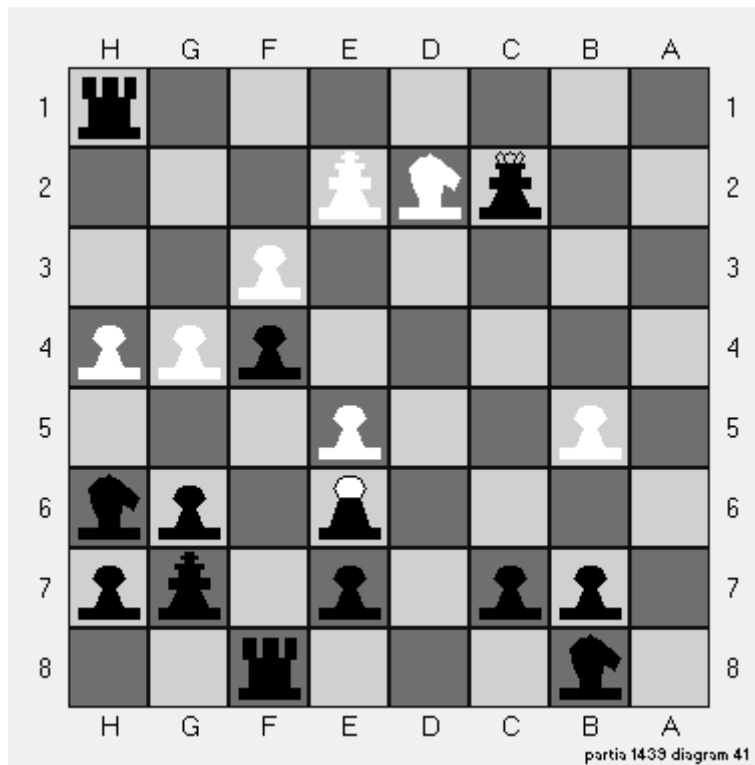


Diagram 55, partia_1439_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 57 różnych ruchów.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 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: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	(!) (43:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->H2 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H2
2	5	H1->F1	możliwy mat	(43:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	6	H1->E1	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	7	H1->D1	możliwy mat	(!) (43:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->D1 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na D1
5	8	H1->C1	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na C1
6	9	H1->B1	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na B1
7	10	H1->A1	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na A1
8	11	H6->G4	możliwy mat	(43:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (44:3,3/3)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4 zbitą białą pionką, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	12	H6->G8	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8
10	13	H6->F5	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
11	14	H6->F7	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7
12	15	G6->G5	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	16	G7->H8	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na H8
14	17	G7->G8	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na G8
15	18	G7->F7	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			Królem z pozycji G7 na F7
16	19	F8->H8	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na H8
17	20	F8->G8	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na G8
18	21	F8->F5	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
19	22	F8->F6	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
20	23	F8->F7	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na F7
21	24	F8->E8	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na E8
22	25	F8->D8	możliwy mat	(!) (43:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F8->D8 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na D8
23	26	F8->C8	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na C8
24	27	E6->G4	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:5,5/5)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na G4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
25	28	E6->G8	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na G8
26	29	E6->F5	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
27	30	E6->F7	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na F7
28	31	E6->D5	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na D5
29	32	E6->D7	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na D7
30	33	E6->C4	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: E6->C4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na C4
31	34	E6->C8	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na C8
32	35	E6->B3	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)			Gońcem z pozycji E6 na B3
33	36	E6->A2	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na A2
34	39	C2->D1	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na D1
35	41	C2->D3	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
36	42	C2->C1	możliwy mat	(43:0,4/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C1
37	43	C2->C3	możliwy mat	(43:0,7/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C3
38	45	C2->C5	możliwy mat	(43:0,6/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C5
39	47	C2->B1	możliwy mat	(43:0,6/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
40	48	C2->B2	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na B2
41	49	C2->B3	możliwy mat	(43:0,5/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
42	50	C2->A2	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na A2
43	52	C7->C5	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
44	53	C7->C6	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
45	54	B7->B6	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
46	55	B8->D7	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7

47	56	B8->C6	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
48	57	B8->A6	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 57 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F8->D8, 43:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) E6->C4, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) H1->H2, 43:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) H1->D1, 43:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 1439.1, dla ruchu F8->D8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 25)

[42] Wf8-Wd8 (1) ruch czarną wieżą

[43] Ke2-Kf2 (1) ruch białym królem

[44] Wd8:Wd2 (2) pobicie czarną wieżą białego konia /jest mat/

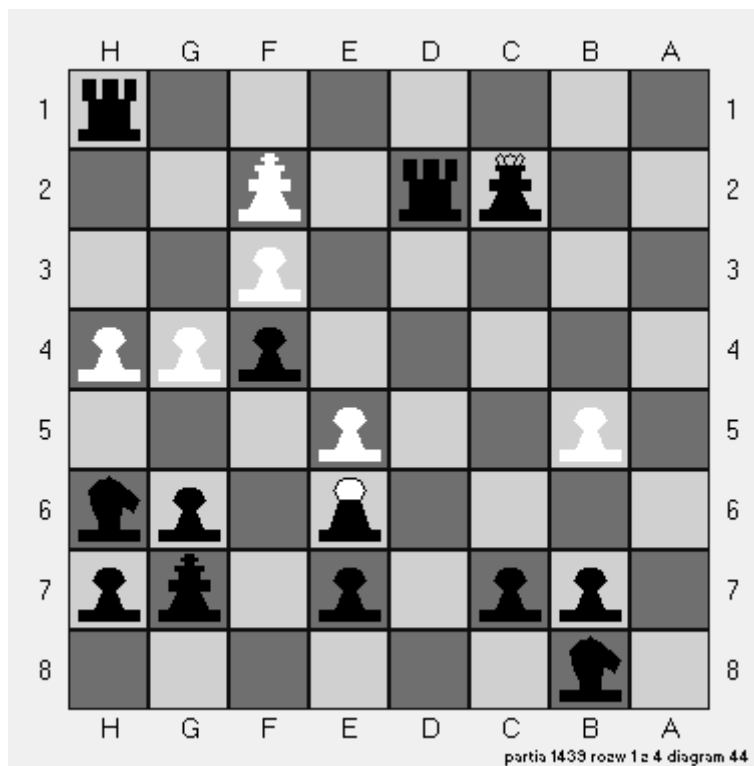


Diagram 56, partia_1439_rozw_1_z_4_diagram_44

Finał 1439.2, dla ruchu E6->C4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 33)

[42] Ge6-Gc4 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[43] Ke2-Kf2 (1) ruch białym królem

[44] Hc2:Hd2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest mat/

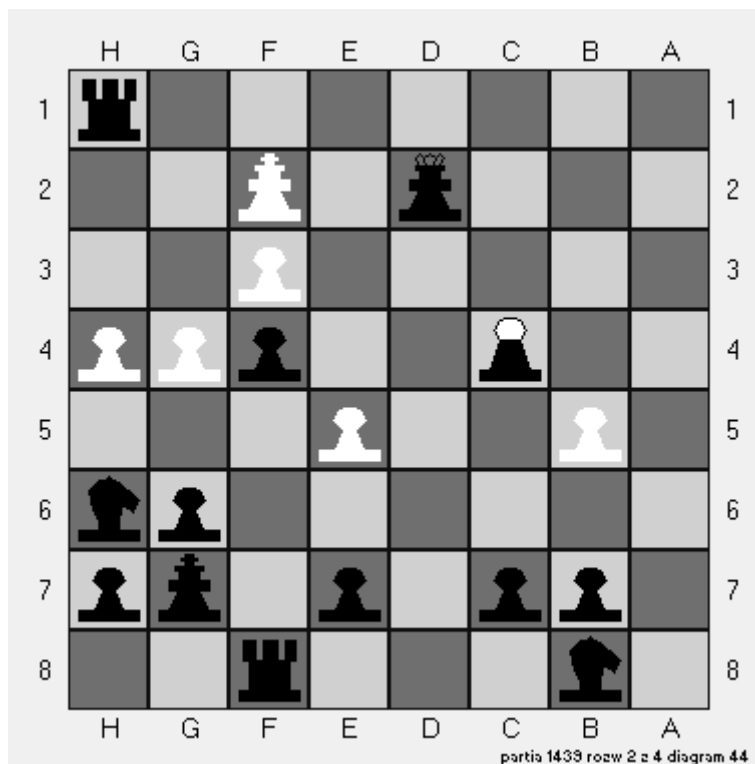


Diagram 57, partia_1439_rozw_2_z_4_diagram_44

Finał 1439.3, dla ruchu H1->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[42] Wh1-Wh2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[43] Ke2-Ke1 (1) ruch białym królem

[44] Hc2-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

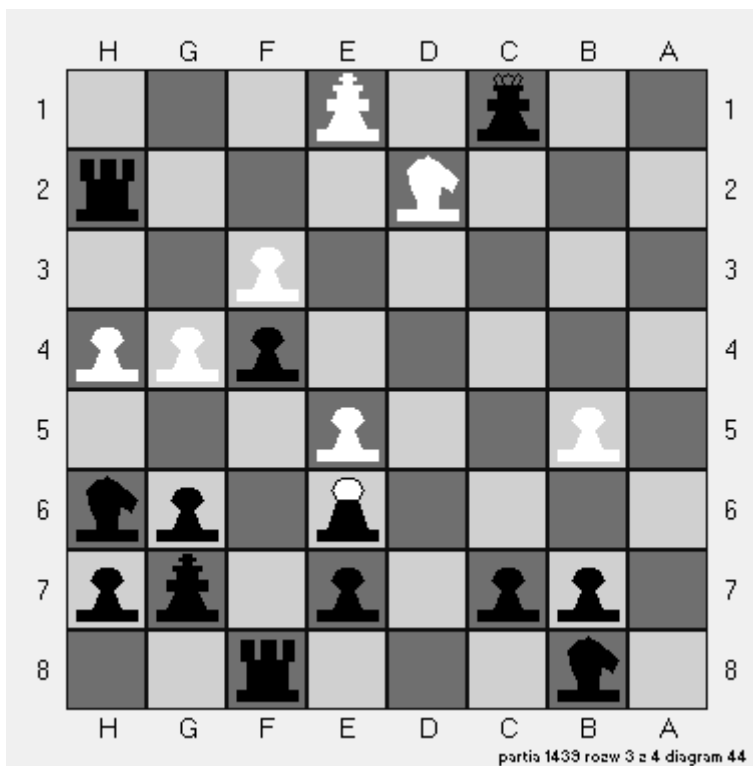


Diagram 58, partia_1439_rozw_3_z_4_diagram_44

Finał 1439.4, dla ruchu H1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 7)

[42] Wh1-Wd1 (1) ruch czarną wieżą

[43] Ke2-Kf2 (1) ruch białym królem

[44] Hc2:Hd2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest mat/

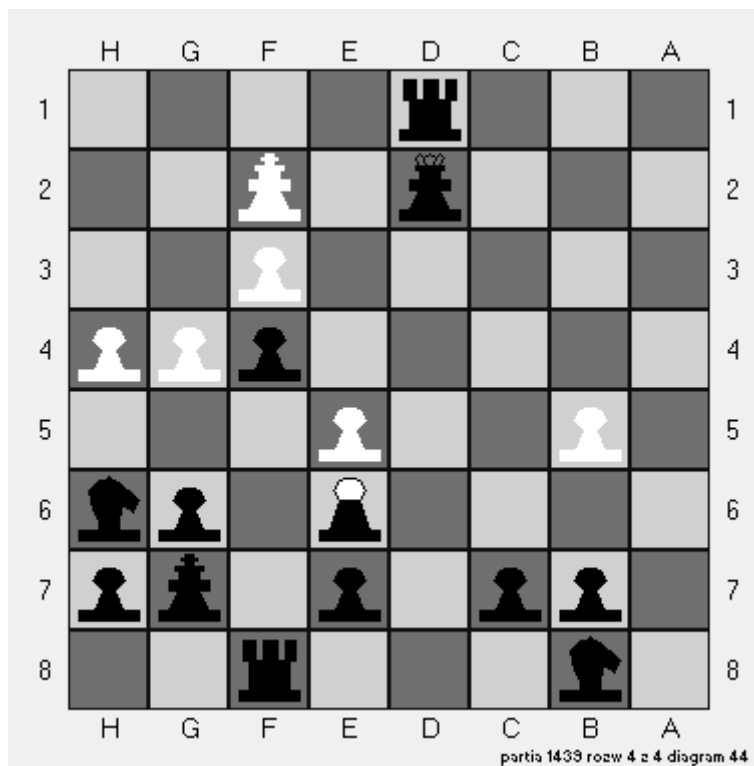


Diagram 59, partia_1439_rozw_4_z_4_diagram_44

Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1440, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sb1-Sc3,f7-f6, długość partii 38 ruchów.

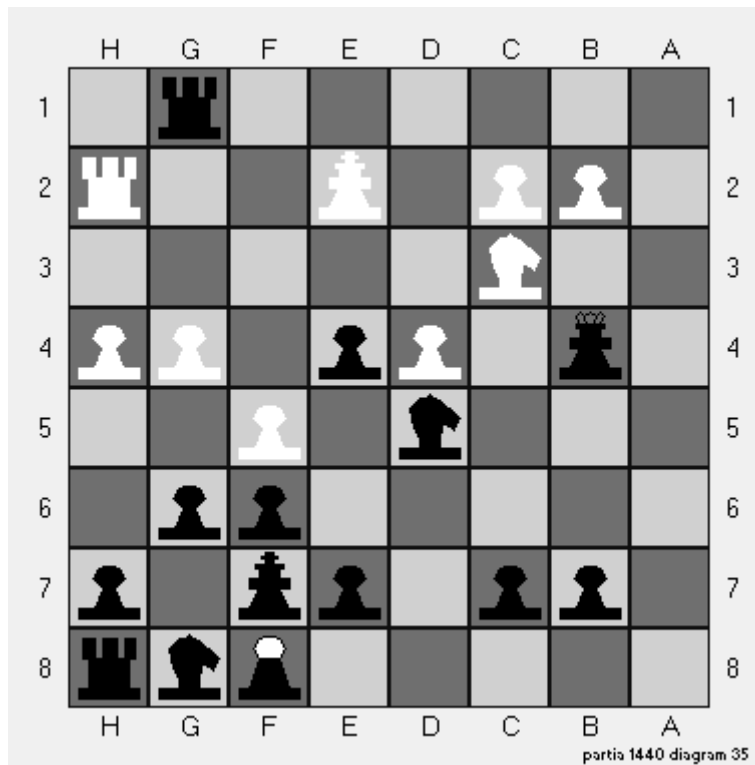


Diagram 60, partia_1440_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:36

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	(37:0,6/17) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (38:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(37:0,6/17) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
3	3	G1->H1	możliwy mat	(37:0,6/17) w 2 ruchu [2,0,1,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (38:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
4	7	G1->F1	możliwy mat	(37:0,6/17) w 2 ruchu [2,0,1,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (38:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
5	9	G1->D1	możliwy mat	(37:0,5/17) w 2 ruchu [2,0,1,2,0](?) <2,0,0,2,0>, (!) (38:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
6	10	G1->C1	możliwy mat	(37:0,5/17) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
7	11	G1->B1	możliwy mat	(37:0,4/17) w 2 ruchu [2,0,1,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (38:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
8	12	G1->A1	możliwy mat	(37:0,4/17) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
9	13	G6->G5	możliwy mat	(37:0,6/16) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Konia lub czarnego pionka
10	14	G6->F5	możliwy mat	(37:0,6/17) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:17,17/17)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na F5 zбиты бiały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
11	15	G8->H6	możliwy mat	(37:0,6/17) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
12	16	F7->G7	możliwy mat	(37:0,6/17) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
13	17	F7->E8	możliwy mat	(37:0,6/17) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
14	18	F8->H6	możliwy mat	(37:0,7/16) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
15	19	F8->G7	możliwy mat	(37:0,6/17) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	21	E7->E5	możliwy mat	(37:0,6/19) w 2 ruchu [4,0,1,0,0](?) <4,0,0,0,0>, (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
17	22	E7->E6	możliwy mat	(37:0,6/18) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
18	23	D5->F4	możliwy mat	(37:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na F4
19	24	D5->E3	możliwy mat	(37:0,6/19) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
20	25	D5->C3	możliwy mat	(37:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (38:2,2/2)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na C3

				(!) (38:4,4/4)			C3 zбиты біаы Коў, в наступным руху моżliwość straty: czarnego Konia
21	26	D5->B6	możliwy mat	(37:0,6/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na B6, в наступным руху możliwość straty: czarnego pionka
22	27	C7->C5	możliwy mat	(37:0,6/18) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, в наступным руху możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
23	28	C7->C6	możliwy mat	(37:0,6/17) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, в наступным руху możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
24	29	B4->D4	możliwy mat	(37:0,14/16) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (38:16,16/16)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na D4 zбиты біаы pionek, в наступным руху możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
25	30	B4->D6	możliwy mat	(37:0,9/18) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na D6, в наступным руху możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
26	31	B4->C3	możliwy mat	(37:0,9/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (38:11,11/11)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na C3 zбиты біаы Коў, в наступным руху możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
27	32	B4->C4	możliwy mat	(!) (37:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B4->C4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na C4
28	33	B4->C5	możliwy mat	(37:0,4/19) w 2 ruchu [2,0,1,0,1](?) <2,0,1,0,1>, (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na C5, в наступным руху możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
29	34	B4->B2	możliwy mat	(37:0,10/16) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (38:16,16/16)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na B2 zбиты біаы pionek, в наступным руху możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
30	35	B4->B3	możliwy mat	(37:0,12/17) w 2 ruchu [2,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (38:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na B3, в наступным руху możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub

							czarnego pionka
31	36	B4->B5	możliwy mat	(37:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (38:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
32	38	B4->A3	możliwy mat	(37:0,5/19) w 2 ruchu [2,0,1,0,1](?) <1,0,1,0,1>, (!) (38:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
33	39	B4->A4	możliwy mat	(37:0,10/18) w 2 ruchu [2,0,1,0,1](?) <2,0,1,0,1>, (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego pionka
34	40	B4->A5	możliwy mat	(37:0,6/18) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B4 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
35	41	B7->B5	możliwy mat	(37:0,6/17) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
36	42	B7->B6	możliwy mat	(37:0,6/17) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (38:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

Spośród 42 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B4->C4, 37:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 1440.1, dla ruchu B4->C4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 32)

[36] Hb4-Hc4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[37] Ke2-Kf2 (1) ruch białym królem

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

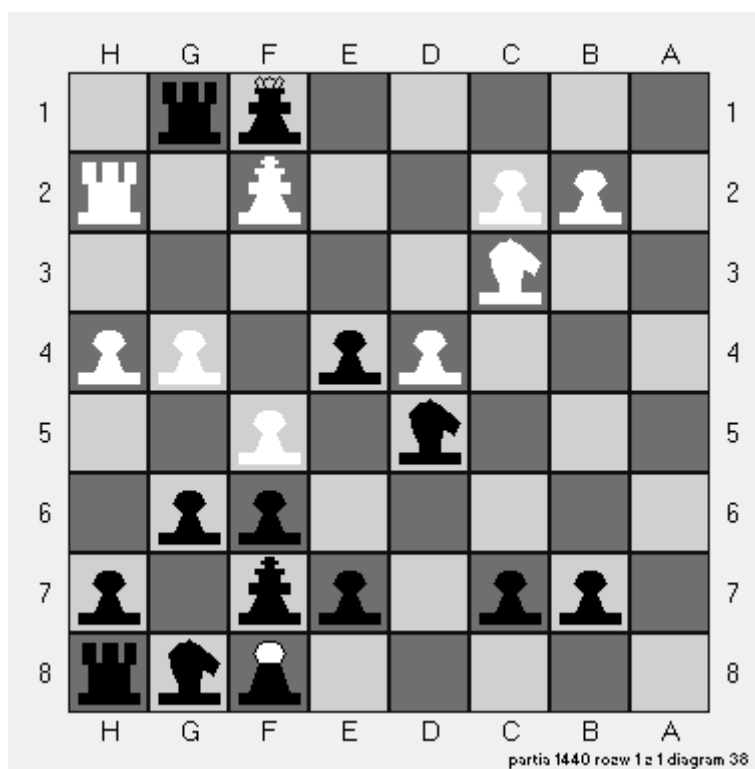


Diagram 61, partia_1440_rozw_1_z_1_diagram_38

Zadanie 22. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1441, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sb1-Sc3,Gf8-Gh6, długość partii 36 ruchów.

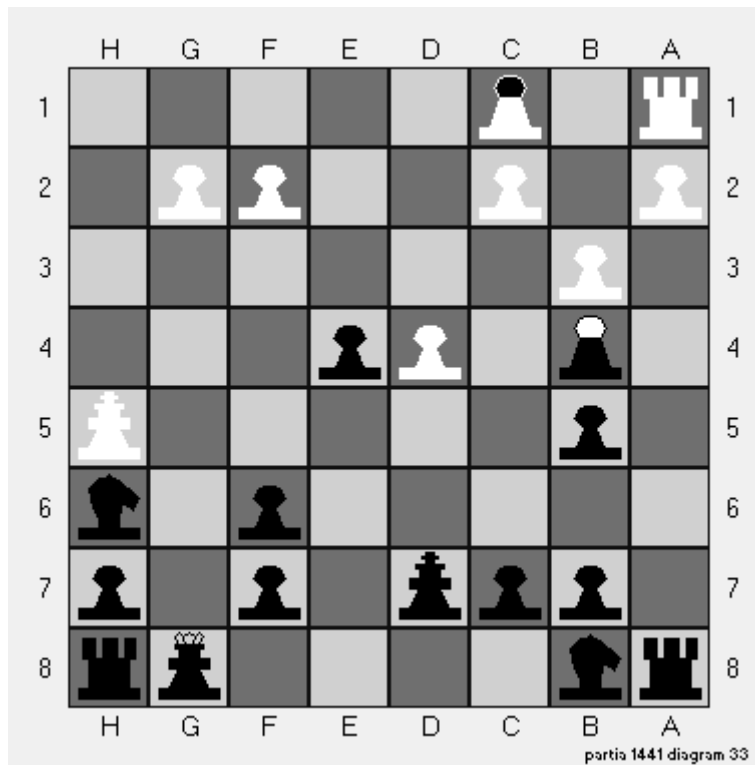


Diagram 62, partia_1441_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 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:34

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	(35:0,3/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4
2	2	H6->F5	możliwy mat	(!) (35:0,17/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:17,17/17)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H6->F5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5
3	3	G8->G2	możliwy mat	(!) (35:0,17/17) w 2 ruchu [0,0,2,0,0], (!) (36:17,17/17)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->G2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na G2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	G8->G3	możliwy mat	(35:0,14/17) w 2 ruchu [0,0,2,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
5	5	G8->G4	możliwy mat	(!) (35:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (36:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->G4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	7	G8->G6	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: G8->G6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na G6
7	8	G8->G7	możliwy mat	(35:0,4/18) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	13	F6->F5	możliwy mat	(35:0,3/19) w 2 ruchu [0,0,2,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	14	E4->E3	możliwy mat	(35:0,15/17) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
10	15	E4->D3	możliwy mat	(35:0,5/19) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (36:19,19/19)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E4 na D3 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
11	16	D7->E6	możliwy mat	(35:0,5/19) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

12	17	D7->E7	możliwy mat	(35:0,5/19) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
13	18	D7->E8	możliwy mat	(35:0,5/19) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
14	19	D7->D6	możliwy mat	(35:0,5/19) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
15	20	D7->D8	możliwy mat	(35:0,5/19) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
16	21	D7->C6	możliwy mat	(35:0,5/19) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
17	22	D7->C8	możliwy mat	(35:0,5/19) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	23	C7->C5	możliwy mat	(35:0,5/20) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
19	24	C7->C6	możliwy mat	(35:0,5/19) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	25	B4->F8	możliwy mat	(35:0,17/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
21	26	B4->E1	możliwy mat	(35:0,7/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
22	27	B4->E7	możliwy mat	(35:0,5/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
23	28	B4->D2	możliwy mat	(35:0,13/15) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
24	29	B4->D6	możliwy mat	(35:0,5/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

				(!) (36:20,20/20)			D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
25	30	B4->C3	możliwy mat	(35:0,5/18) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
26	31	B4->C5	możliwy mat	(35:0,5/21) w 2 ruchu [0,1,2,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
27	32	B4->A3	możliwy mat	(35:0,5/18) w 2 ruchu [0,1,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
28	33	B4->A5	możliwy mat	(35:0,5/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
29	34	B7->B6	możliwy mat	(35:0,5/19) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
30	35	B8->C6	możliwy mat	(35:0,5/19) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
31	36	B8->A6	możliwy mat	(35:0,5/19) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
32	37	A8->A2	możliwy mat	(35:0,5/18) w 2 ruchu [0,0,2,1,0](?) <0,0,1,1,0>, (!) (36:18,18/18)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
33	38	A8->A3	możliwy mat	(35:0,5/17) w 2 ruchu [0,0,2,1,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
34	39	A8->A4	możliwy mat	(35:0,5/19) w 2 ruchu [0,0,2,1,0](?) <0,0,1,1,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
35	40	A8->A5	możliwy mat	(35:0,5/19) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Konia
36	41	A8->A6	możliwy mat	(35:0,5/19) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
37	42	A8->A7	możliwy mat	(35:0,5/19) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 42 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) G8->G2, 35:0,17/17 siedemnaście na siedemnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) G8->G4, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) H6->F5, 35:0,17/17 siedemnaście na siedemnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 4) G8->G6, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1441.1, dla ruchu G8->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[34] Hg8:Hg2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka

[35] Gc1:Gh6 (2) pobicie białym gońcem czarnego konia

[36] Hg2-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

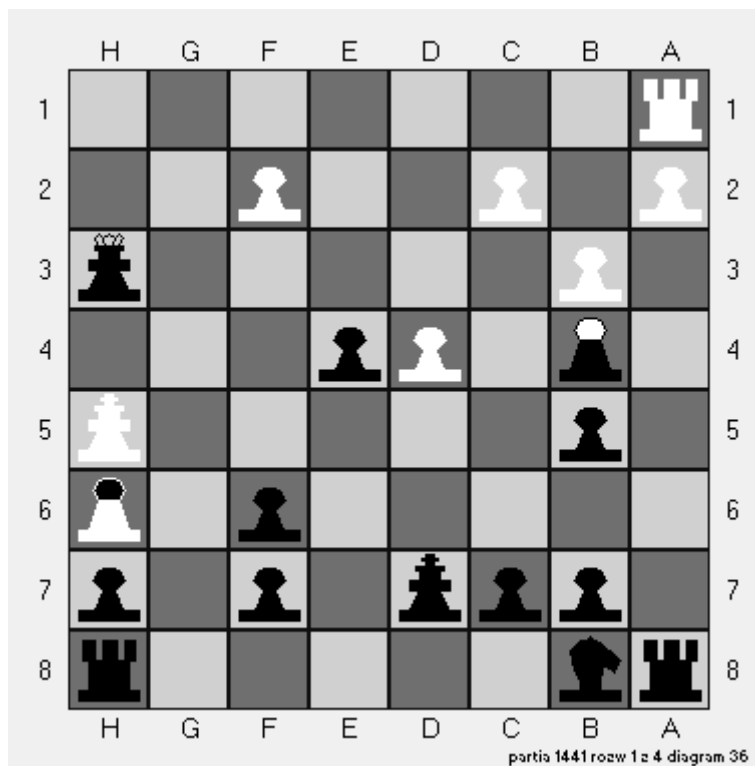


Diagram 63, partia_1441_rozw_1_z_4_diagram_36

Finał 1441.2, dla ruchu G8->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[34] Hg8-Hg4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Kh5:Kh6 (2) pobicie białym królem czarnego konia

[36] Gb4-Gf8 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

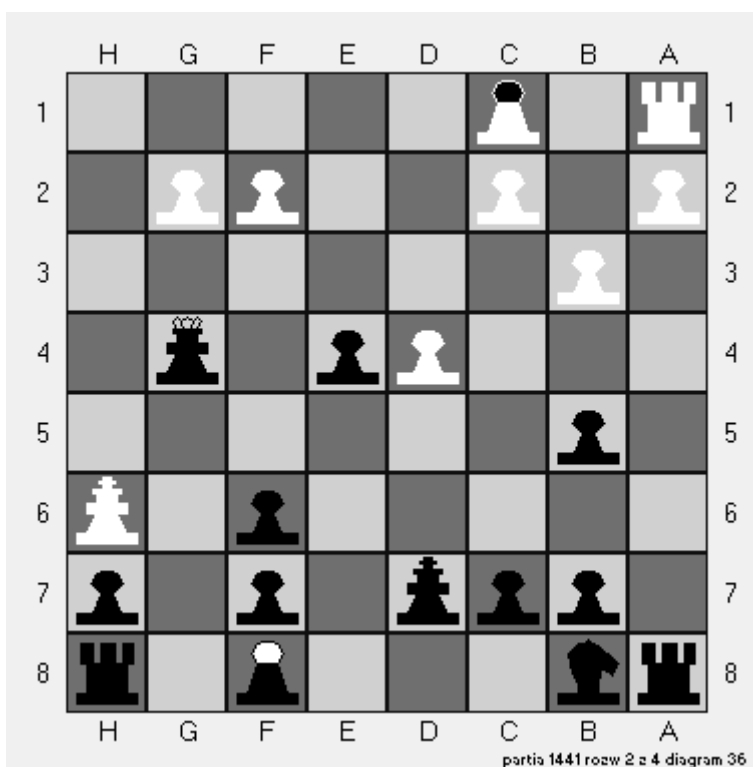


Diagram 64, partia_1441_rozw_2_z_4_diagram_36

Finał 1441.3, dla ruchu H6->F5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[34] Sh6-Sf5 (1) ruch czarnym koniem

[35] Gc1-Gh6 (1) ruch białym gońcem

[36] Hg8-Hg6 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

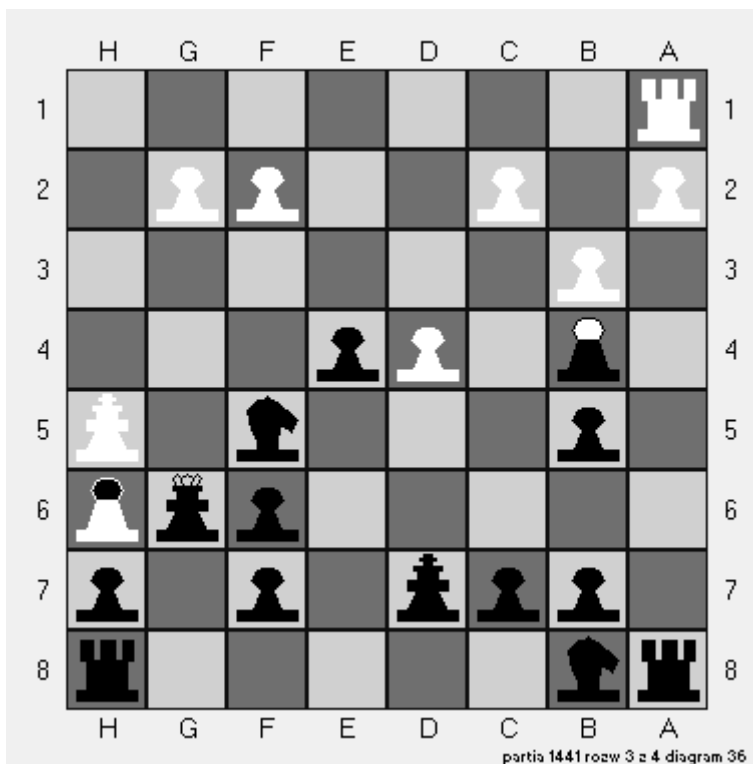


Diagram 65, partia_1441_rozw_3_z_4_diagram_36

Finał 1441.4, dla ruchu G8->G6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 7)

[34] Hg8-Hg6 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Kh5-Kh4 (1) ruch białym królem

[36] Hg6-Hg4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

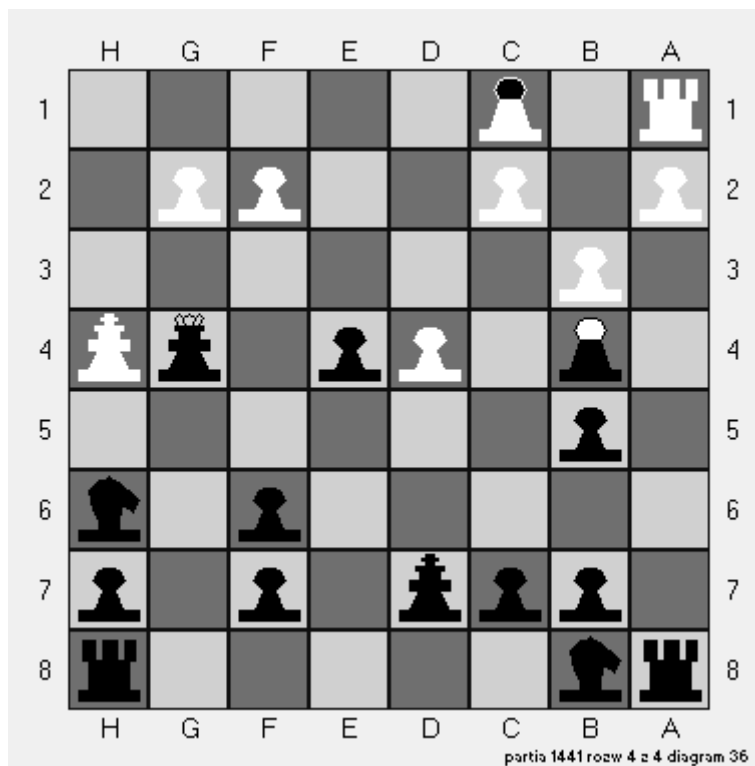


Diagram 66, partia_1441_rozw_4_z_4_diagram_36

Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1442, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sb1-Sc3,Gf8-Gg7, długość partii 54 ruchy.

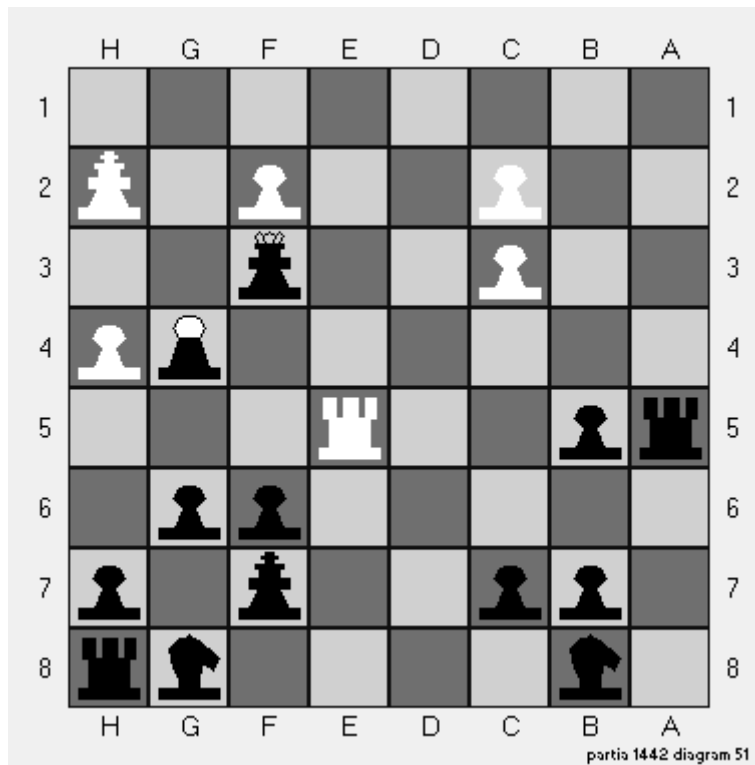


Diagram 67, partia_1442_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:52

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	3	G4->H3	możliwy mat	(53:0,14/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	15	F3->G3	możliwy mat	(53:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	16	F3->F2	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: F3->F2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F2 zbity biały pionek
4	38	A5->A1	możliwy mat	(53:0,13/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A5 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 44 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F3->F2, 53:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1442.1, dla ruchu F3->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[52] Hf3:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[53] Kh2-Kh1 (1) ruch białym królem

[54] Gg4-Gf3 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

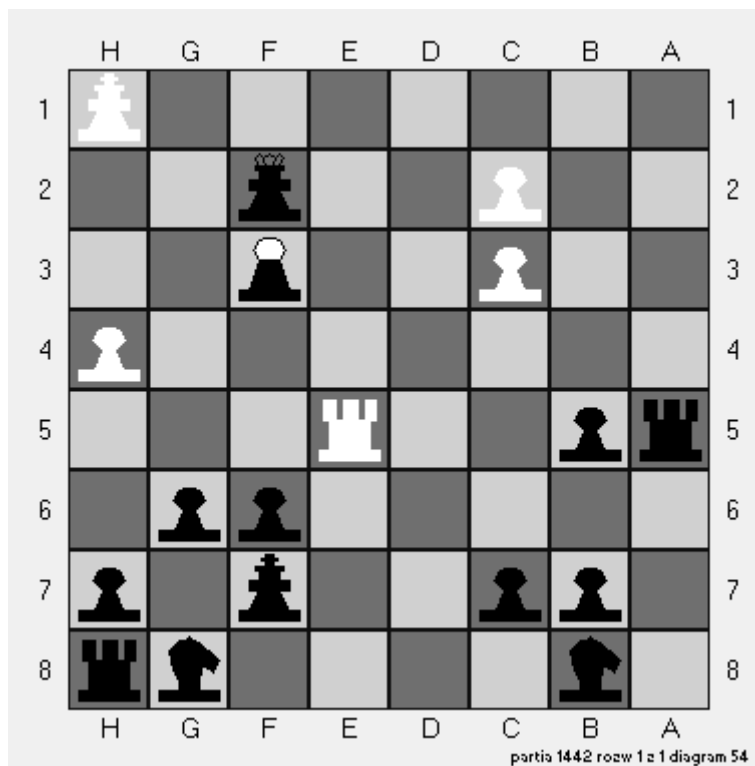


Diagram 68, partia_1442_rozw_1_z_1_diagram_54

Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1443, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sb1-Sc3,e7-e5, długość partii 60 ruchów.

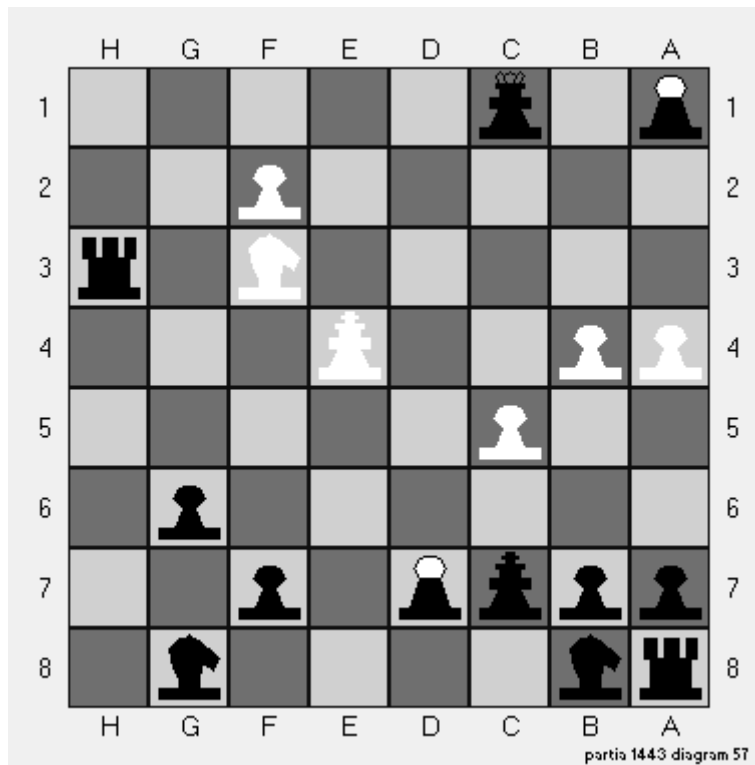


Diagram 69, partia_1443_diagram_57

Oczekiwany 58 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 56 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 60 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 59 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:58

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H3->H1	możliwy mat	(59:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H3 na H1
2	2	H3->H2	możliwy mat	(59:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H3 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	3	H3->H4	możliwy mat	(59:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (60:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H3 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	5	H3->H6	możliwy mat	(59:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H3 na H6
5	6	H3->H7	możliwy mat	(59:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H3 na H7
6	7	H3->H8	możliwy mat	(59:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H3 na H8
7	8	H3->G3	możliwy mat	(59:0,7/14) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (60:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H3 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
8	9	H3->F3	możliwy mat	(59:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (60:5,5/5)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H3 na F3 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
9	10	G6->G5	możliwy mat	(59:0,8/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	11	G8->H6	możliwy mat	(59:0,6/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
11	13	G8->E7	możliwy mat	(59:0,9/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
12	14	F7->F5	możliwy mat	(59:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
13	15	F7->F6	możliwy mat	(59:0,5/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
14	16	D7->G4	możliwy mat	(59:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na G4

15	17	D7->F5	możliwy mat	(!) (59:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->F5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na F5
16	18	D7->E6	możliwy mat	(59:0,6/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na E6
17	19	D7->E8	możliwy mat	(59:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na E8
18	21	D7->C8	możliwy mat	(59:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na C8
19	22	D7->B5	możliwy mat	(59:0,9/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (60:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	23	D7->A4	możliwy mat	(59:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:12,12/12)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na A4 zбиты biały pionek
21	24	C1->H1	możliwy mat	(59:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na H1
22	25	C1->H6	możliwy mat	(59:0,6/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na H6
23	27	C1->G5	możliwy mat	(59:0,7/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (60:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
24	28	C1->F1	możliwy mat	(59:0,6/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na F1
25	29	C1->F4	możliwy mat	(59:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (60:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
26	30	C1->E1	możliwy mat	(59:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (60:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
27	31	C1->E3	możliwy mat	(59:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (60:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
28	32	C1->D1	możliwy mat	(59:0,10/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na D1
29	33	C1->D2	możliwy mat	(59:0,10/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (60:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
30	34	C1->C2	możliwy mat	(59:0,1/3) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (60:3,3/3)			Hetmanem z pozycji C1 na C2
31	35	C1->C3	możliwy mat	(59:0,12/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C3
32	36	C1->C4	możliwy mat	(59:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C4
33	37	C1->C5	możliwy mat	(59:0,8/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (60:13,13/13)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C5 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
34	38	C1->B1	możliwy mat	(59:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na B1
35	39	C1->B2	możliwy mat	(59:0,8/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na B2
36	40	C1->A3	możliwy mat	(59:0,3/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na A3
37	41	C7->D8	możliwy mat	(59:0,6/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na D8
38	42	C7->C6	możliwy mat	(59:0,6/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na C6
39	43	C7->C8	możliwy mat	(59:0,6/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na C8
40	44	B7->B5	możliwy mat	(59:0,7/14) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (60:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
41	45	B7->B6	możliwy mat	(59:0,7/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (60:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
42	46	B8->C6	możliwy mat	(59:0,8/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
43	47	B8->A6	możliwy mat	(59:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
44	48	A1->H8	możliwy mat	(59:0,6/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na H8
45	49	A1->G7	możliwy mat	(59:0,6/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na G7
46	50	A1->F6	możliwy mat	(59:0,6/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na F6
47	53	A1->C3	możliwy mat	(59:0,6/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na

				(60:13,13/13)			C3
48	54	A1->B2	możliwy mat	(59:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na B2
49	55	A7->A5	możliwy mat	(59:0,7/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
50	56	A7->A6	możliwy mat	(59:0,7/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (60:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 56 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D7->F5, 59:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1443.1, dla ruchu D7->F5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[58] Gd7-Gf5 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[59] Ke4-Kd5 (1) ruch białym królem

[60] Sg8-Se7 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

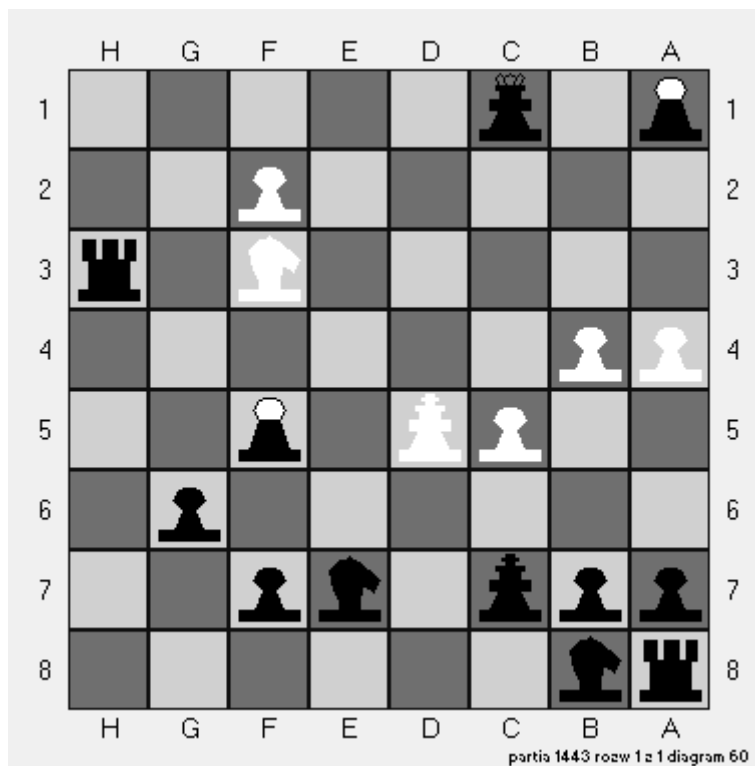


Diagram 70, partia_1443_rozw_1_z_1_diagram_60

Zadanie 25. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 1444, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sb1-Sc3,e7-e6, długość partii 58 ruchów.

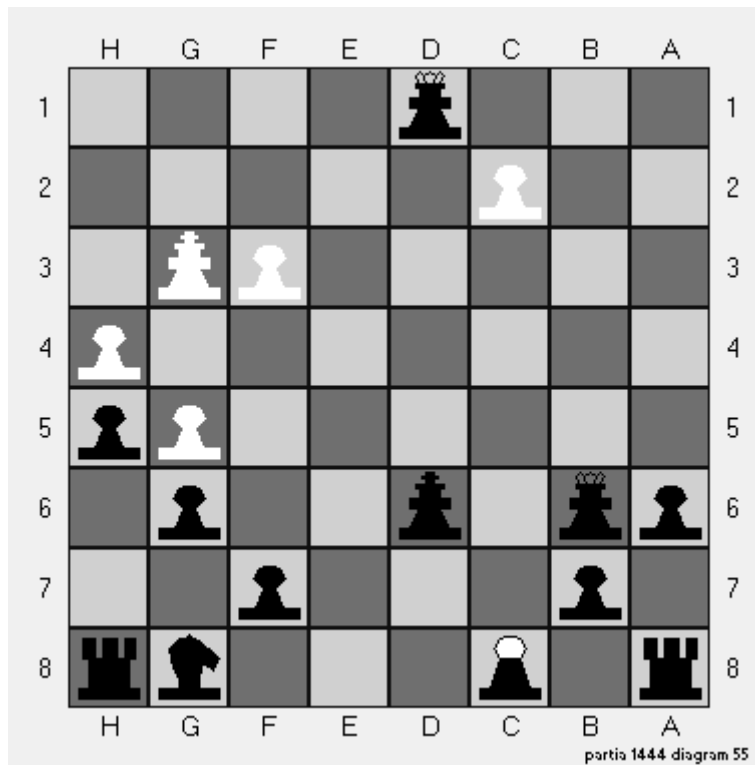


Diagram 71, partia_1444_diagram_55

Oczekiwany 56 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 52 różne ruchy.

Zaproponuj sześć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 58 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 57 ruchu.

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
- 6) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:56

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H8->H6	możliwy mat	(57:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (58:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
2	2	H8->H7	możliwy mat	(57:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
3	3	G8->H6	możliwy mat	(57:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	G8->F6	możliwy mat	(57:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	5	G8->E7	możliwy mat	(57:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
6	7	F7->F6	możliwy mat	(57:0,3/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (58:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	8	D1->H1	możliwy mat	(57:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na H1
8	9	D1->G1	możliwy mat	(!) (57:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D1->G1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na G1
9	10	D1->F1	możliwy mat	(57:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na F1
10	11	D1->F3	możliwy mat	(57:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (58:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na F3 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	12	D1->E1	możliwy mat	(!) (57:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D1->E1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na E1
12	13	D1->E2	możliwy mat	(57:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na E2
13	14	D1->D2	możliwy mat	(!) (57:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D1->D2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D2
14	16	D1->D4	możliwy mat	(57:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D4

15	17	D1->D5	możliwy mat	(57:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D5
16	18	D1->C1	możliwy mat	(57:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na C1
17	19	D1->C2	możliwy mat	(57:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na C2 zбитy biały pionek
18	20	D1->B1	możliwy mat	(57:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na B1
19	21	D1->A1	możliwy mat	(57:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na A1
20	22	D6->E5	możliwy mat	(57:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na E5
21	24	D6->E7	możliwy mat	(57:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na E7
22	25	D6->D5	możliwy mat	(57:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na D5
23	28	D6->C6	możliwy mat	(57:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na C6
24	29	D6->C7	możliwy mat	(57:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na C7
25	31	C8->G4	możliwy mat	(57:0,4/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (58:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
26	32	C8->F5	możliwy mat	(57:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5
27	33	C8->E6	możliwy mat	(57:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6
28	34	C8->D7	możliwy mat	(57:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7
29	35	B6->G1	możliwy mat	(!) (57:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B6->G1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B6 na G1
30	36	B6->F2	możliwy mat	(57:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (58:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B6 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
31	37	B6->E3	możliwy mat	(!) (57:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B6->E3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B6 na E3
32	38	B6->D4	możliwy mat	(!) (57:0,5/5) w 2 ruchu	(!) pewny mat	wykonując ruch:	niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)	w 2 ruchu	B6->D4 wygrywasz	Hetmanem z pozycji B6 na D4
33	40	B6->C5	możliwy mat	(57:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B6 na C5
34	41	B6->C6	możliwy mat	(57:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B6 na C6
35	43	B6->B1	możliwy mat	(57:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B6 na B1
36	44	B6->B2	możliwy mat	(57:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B6 na B2
37	45	B6->B3	możliwy mat	(57:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1> (!) (58:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B6 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
38	46	B6->B4	możliwy mat	(57:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B6 na B4
39	47	B6->B5	możliwy mat	(57:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B6 na B5
40	48	B6->A5	możliwy mat	(57:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B6 na A5
41	49	B6->A7	możliwy mat	(57:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B6 na A7
42	50	A6->A5	możliwy mat	(57:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5
43	51	A8->B8	możliwy mat	(57:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8
44	52	A8->A7	możliwy mat	(57:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 52 ruchów, sześć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) D1->D2, 57:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) B6->D4, 57:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) D1->E1, 57:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) B6->E3, 57:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 5) B6->G1, 57:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 6) D1->G1, 57:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1444.1, dla ruchu D1->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[56] Hd1-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem

[57] f3- f4 (1) ruch białym pionkiem

[58] Hb6-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

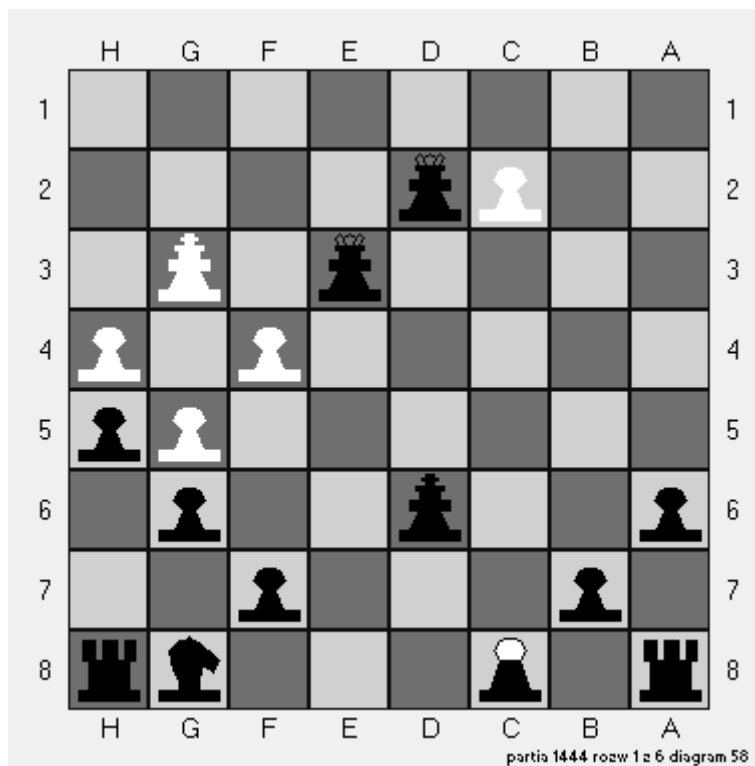


Diagram 72, partia_1444_rozw_1_z_6_diagram_58

Finał 1444.2, dla ruchu B6->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 38)

[56] Hb6-Hd4 (1) ruch czarnym hetmanem

[57] f3- f4 (1) ruch białym pionkiem

[58] Hd4-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

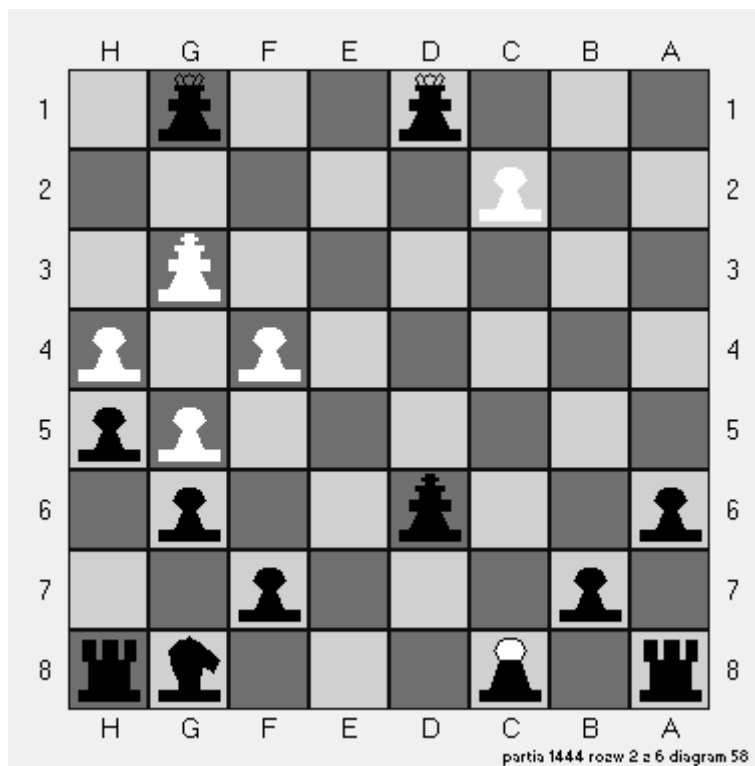


Diagram 73, partia_1444_rozw_2_z_6_diagram_58

Finał 1444.3, dla ruchu D1->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[56] Hd1-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[57] Kg3-Kg2 (1) ruch białym królem

[58] Hb6-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

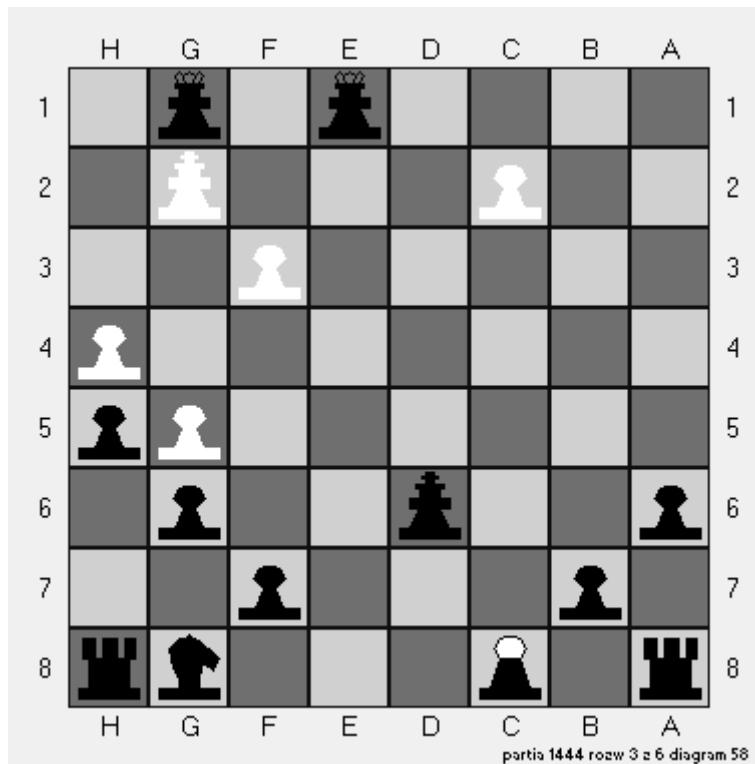


Diagram 74, partia_1444_rozw_3_z_6_diagram_58

Finał 1444.4, dla ruchu B6->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 37)

[56] Hb6-He3 (1) ruch czarnym hetmanem

[57] c2- c3 (1) ruch białym pionkiem

[58] Hd1-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

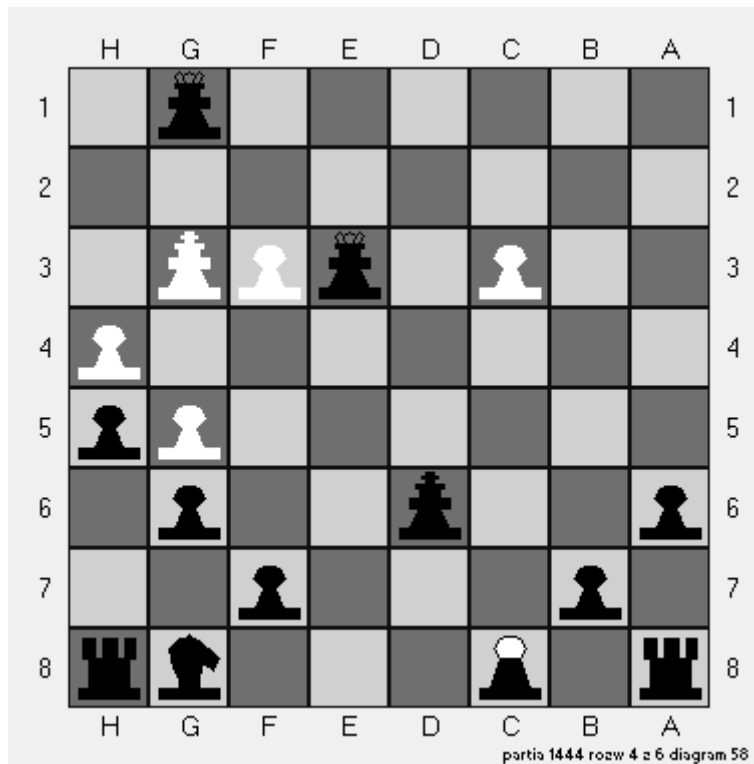


Diagram 75, partia_1444_rozw_4_z_6_diagram_58

Finał 1444.5, dla ruchu B6->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

[56] Hb6-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[57] Kg3-Kf4 (1) ruch białym królem

[58] Hd1-Hd4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

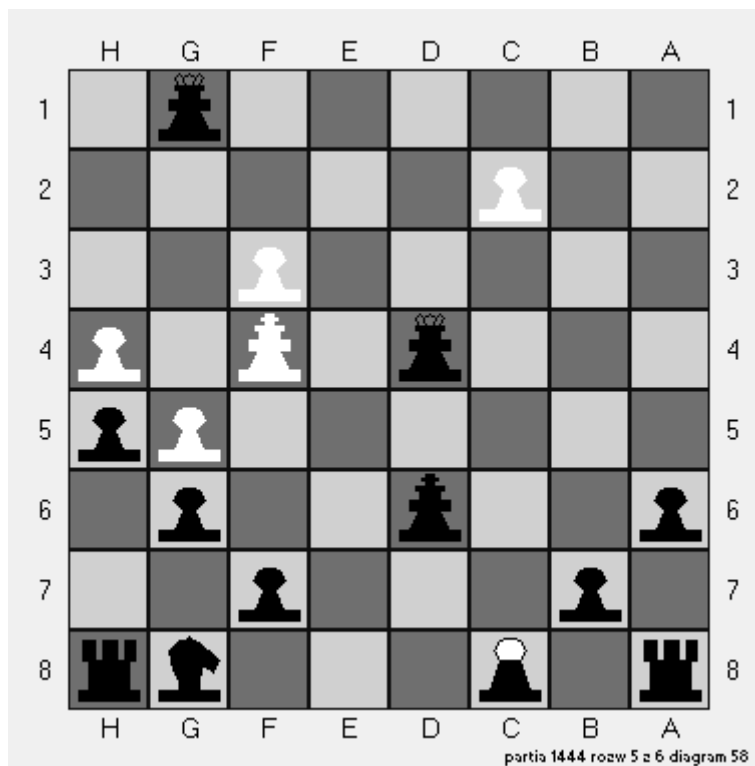


Diagram 76, partia_1444_rozw_5_z_6_diagram_58

Finał 1444.6, dla ruchu D1->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[56] Hd1-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[57] Kg3-Kf4 (1) ruch białym królem

[58] Hb6-Hd4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

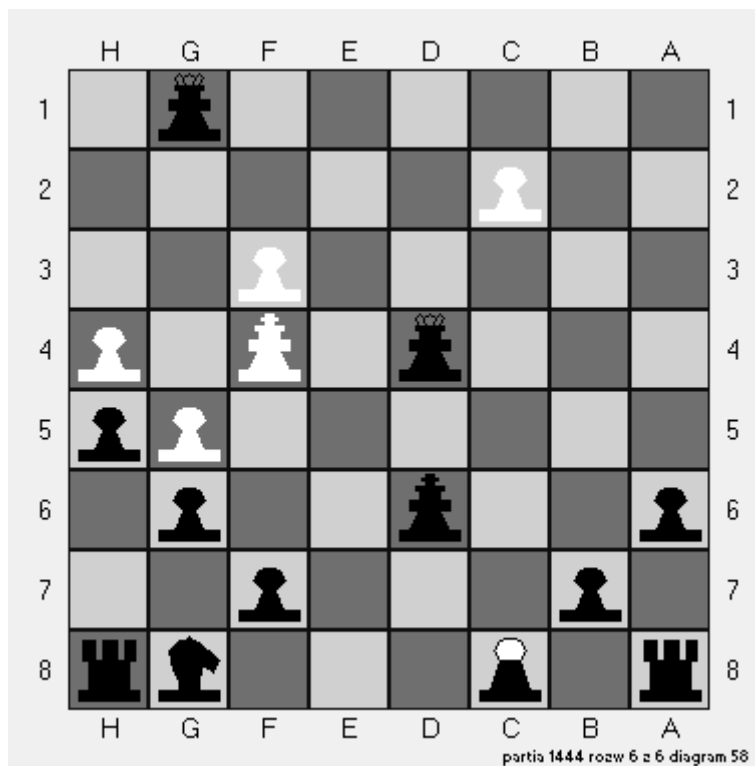


Diagram 77, partia_1444_rozw_6_z_6_diagram_58

Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1445, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sb1-Sc3,d7-d5, długość partii 42 ruchy.

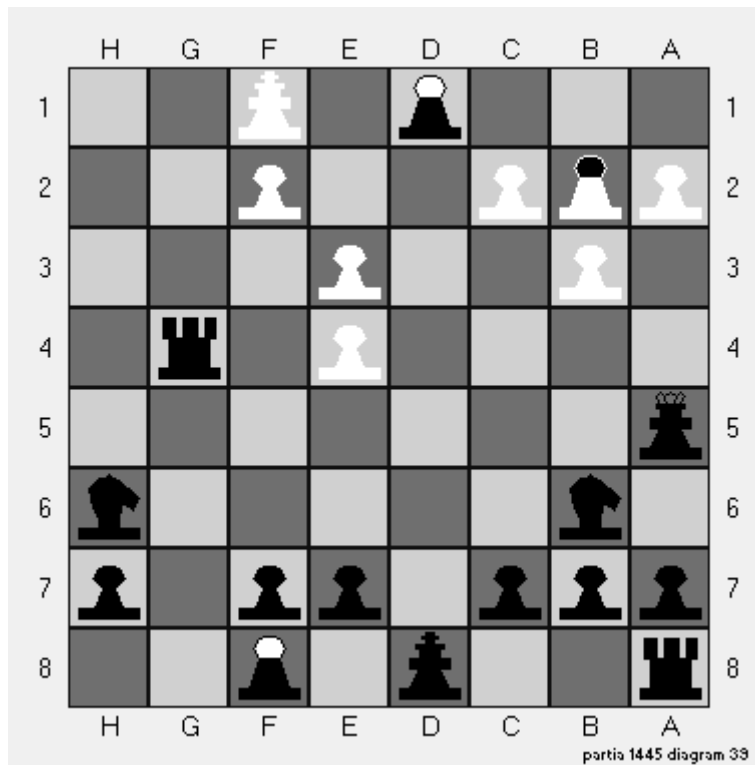


Diagram 78, partia_1445_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:40

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	20	D1->C2	możliwy mat	(41:0,11/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:16,16/16)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D1 na C2 zbity biały pionek
2	31	A5->H5	możliwy mat	(41:0,15/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na H5
3	32	A5->G5	możliwy mat	(41:0,15/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na G5
4	36	A5->D2	możliwy mat	(!) (41:0,17/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:17,17/17)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A5->D2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na D2
5	37	A5->D5	możliwy mat	(41:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	41	A5->B5	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na B5
7	45	A5->A6	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na A6

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

1) A5->D2, 41:0,17/17 siedemnaście na siedemnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1445.1, dla ruchu A5->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[40] Ha5-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem

[41] f2- f3 (1) ruch białym pionkiem

[42] Hd2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

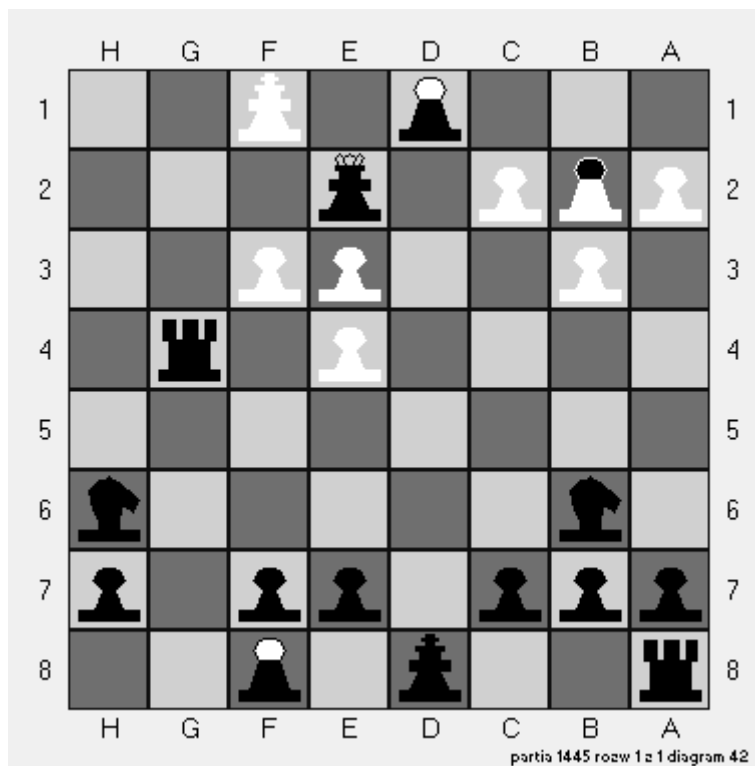


Diagram 79, partia_1445_rozw_1_z_1_diagram_42

Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1446, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sb1-Sc3,d7-d6, długość partii 30 ruchów.

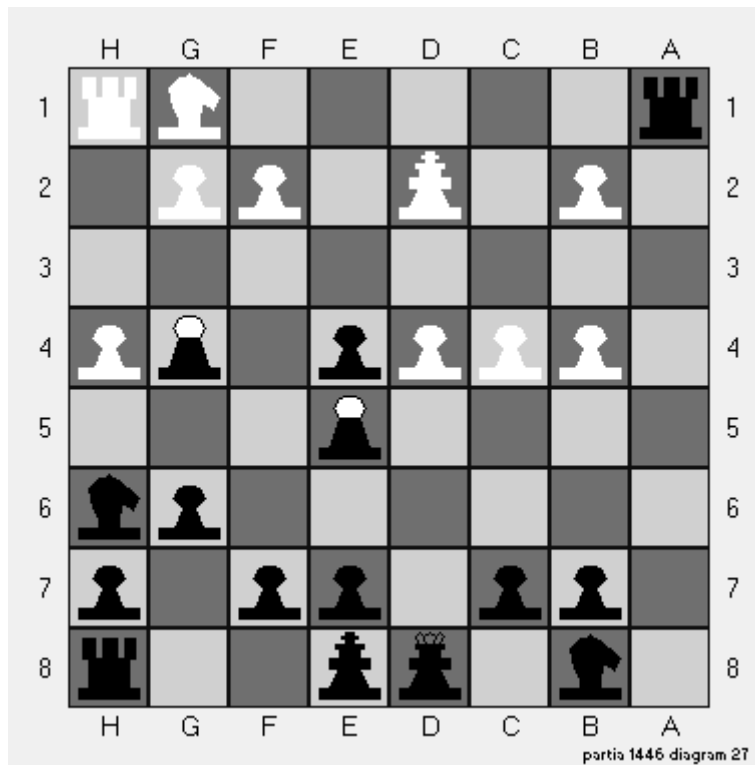


Diagram 80, partia_1446_diagram_27

Oczekiwany 28 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 53 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 30 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 29 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:28

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G8	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8
2	3	H8->G8	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
3	4	H8->F8	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
4	6	G4->H5	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5
5	7	G4->F3	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	11	G4->D1	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D1
7	14	G6->G5	możliwy mat	(29:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	15	F7->F5	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
9	16	F7->F6	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
10	17	E4->E3	możliwy mat	(29:0,1/5) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	25	E7->E6	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
12	26	E8->G8	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8
13	27	E8->F8	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
14	29	D8->D4	możliwy mat	(!) (29:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->D4	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8

						wygrywasz	na D4 zбиты бiалы пiонек
15	30	D8->D5	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
16	31	D8->D6	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D6
17	32	D8->D7	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D7
18	34	C7->C5	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	35	C7->C6	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
20	36	B7->B5	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	37	B7->B6	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
22	39	B8->C6	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
23	40	B8->A6	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
24	41	A1->G1	możliwy mat	(29:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (30:14,14/14)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na G1 zбиты бiалы Коń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
25	42	A1->F1	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na F1
26	44	A1->D1	możliwy mat	(29:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na D1
27	45	A1->C1	możliwy mat	(29:0,8/15) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
28	46	A1->B1	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na B1
29	47	A1->A2	możliwy mat	(29:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A2

30	49	A1->A4	możliwy mat	(29:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A4
31	50	A1->A5	możliwy mat	(29:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
32	51	A1->A6	możliwy mat	(29:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A6
33	52	A1->A7	możliwy mat	(29:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A7
34	53	A1->A8	możliwy mat	(29:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:18,18/18)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A8

Spośród 53 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D8->D4, 29:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1446.1, dla ruchu D8->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[28] Hd8:Hd4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[29] Kd2-Kc2 (1) ruch białym królem

[30] Hd4-Hd3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

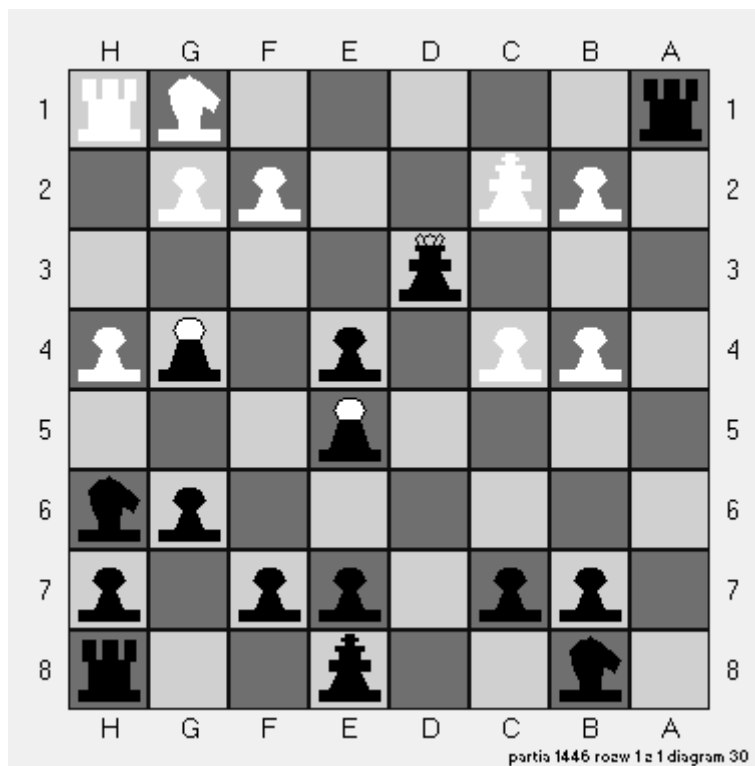


Diagram 81, partia_1446_rozw_1_z_1_diagram_30

Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1447, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sb1-Sc3,c7-c5, długość partii 30 ruchów.

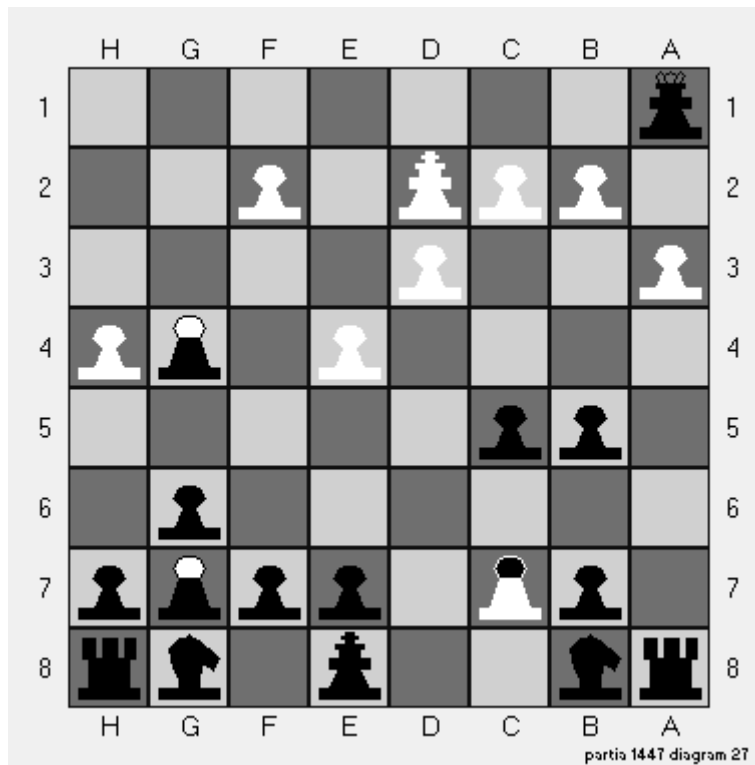


Diagram 82, partia_1447_diagram_27

Oczekiwany 28 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 30 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 29 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:28

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	(29:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	2	H7->H6	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	4	G4->H5	możliwy mat	(29:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	9	G4->D1	możliwy mat	(29:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	12	G6->G5	możliwy mat	(29:0,1/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (30:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
6	13	G7->H6	możliwy mat	(29:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na H6
7	14	G7->F6	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	15	G7->F8	możliwy mat	(29:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	16	G7->E5	możliwy mat	(29:0,1/16) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (30:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
10	17	G7->D4	możliwy mat	(29:0,17/18) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (30:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
11	18	G7->C3	możliwy mat	(29:0,1/3) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (30:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na C3, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
12	19	G7->B2	możliwy mat	(29:0,16/18) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (30:18,18/18)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G7 na B2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
13	20	G8->H6	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
14	21	G8->F6	możliwy mat	(29:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
15	22	F7->F5	możliwy mat	(29:0,1/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (30:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	23	F7->F6	możliwy mat	(29:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
17	24	E7->E5	możliwy mat	(29:0,1/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
18	25	E7->E6	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
19	26	E8->F8	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	27	E8->D7	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
21	28	C5->C4	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
22	29	B5->B4	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
23	30	B7->B6	możliwy mat	(29:0,1/19) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (30:19,19/19)			pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
24	31	B8->D7	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
25	32	B8->C6	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
26	33	B8->A6	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
27	34	A1->H1	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
28	35	A1->G1	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
29	36	A1->F1	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
30	38	A1->D1	możliwy mat	(!) (29:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->D1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na D1
31	40	A1->B1	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
32	41	A1->B2	możliwy mat	(29:0,2/17) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:17,17/17)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
33	44	A8->A3	możliwy mat	(29:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,1,1,0>, (!) (30:20,20/20)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
34	45	A8->A4	możliwy mat	(29:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
35	46	A8->A5	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,1,0](?) <0,0,1,1,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia
36	47	A8->A6	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
37	48	A8->A7	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

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

1) A1->D1, 29:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1447.1, dla ruchu A1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 38)

[28] Ha1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[29] Kd2-Ke3 (1) ruch białym królem

[30] Hd1-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

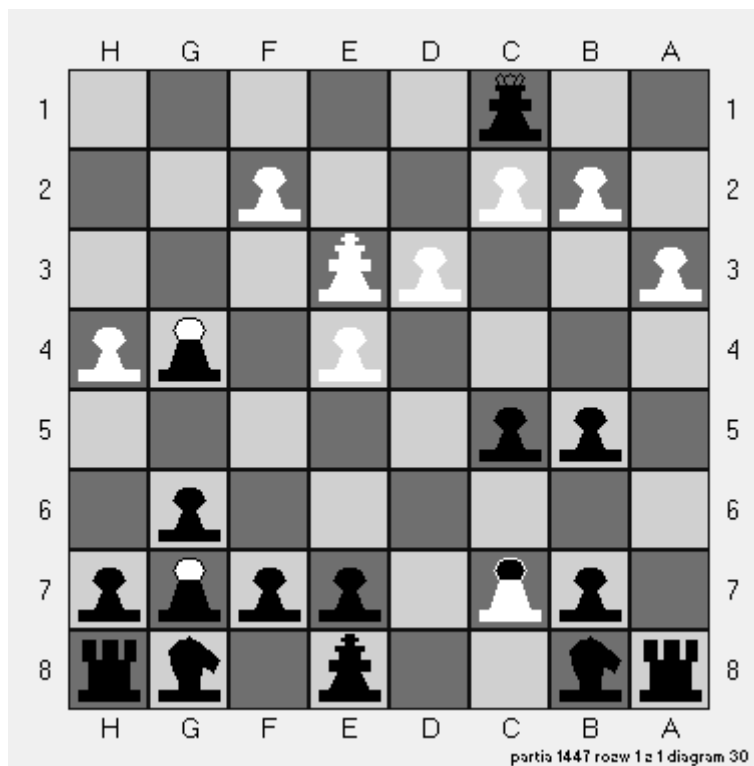


Diagram 83, partia_1447_rozw_1_z_1_diagram_30

Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1448, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sb1-Sc3,c7-c6, długość partii 52 ruchy.

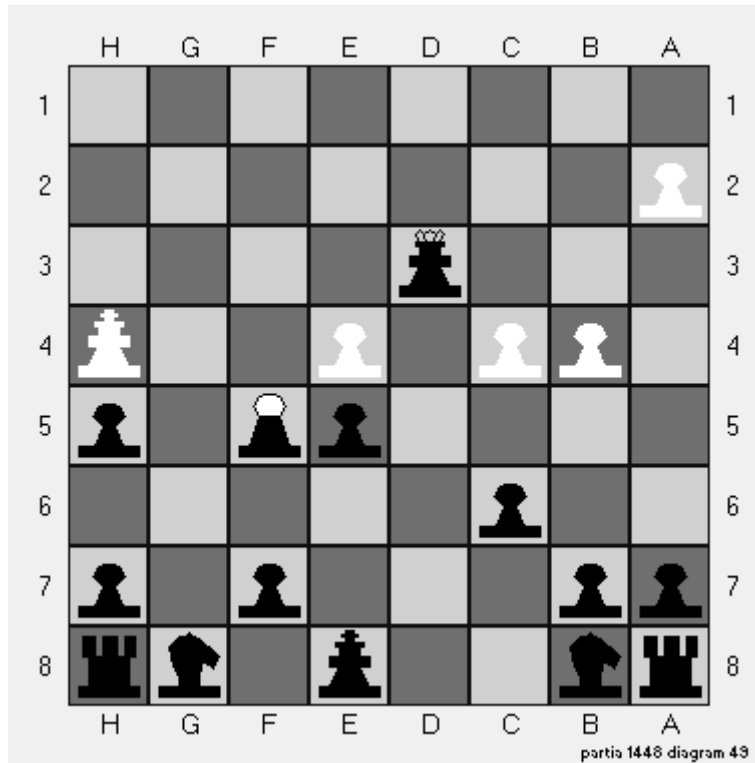


Diagram 84, partia_1448_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 43 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:50

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H6	możliwy mat	(51:0,5/6) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0> (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	6	F5->G4	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na G4
3	7	F5->G6	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na G6
4	12	F7->F6	możliwy mat	(51:0,5/6) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0> (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	17	D3->H3	możliwy mat	(!) (51:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D3->H3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na H3
6	18	D3->G3	możliwy mat	(51:0,1/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1> (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
7	20	D3->F3	możliwy mat	(!) (51:0,6/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D3->F3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
8	21	D3->E2	możliwy mat	(51:0,6/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
9	22	D3->E3	możliwy mat	(51:0,1/6) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0> (!) (52:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
10	23	D3->E4	możliwy mat	(51:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E4 zbitą białą pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	24	D3->D1	możliwy mat	(51:0,6/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D1, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
12	25	D3->D2	możliwy mat	(51:0,1/7) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
13	28	D3->D6	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 43 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) D3->F3, 51:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) D3->H3, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1448.1, dla ruchu D3->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[50] Hd3-Hf3 (1) ruch czarnym hetmanem

[51] Kh4-Kg5 (1) ruch białym królem

[52] Hf3-Hg4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

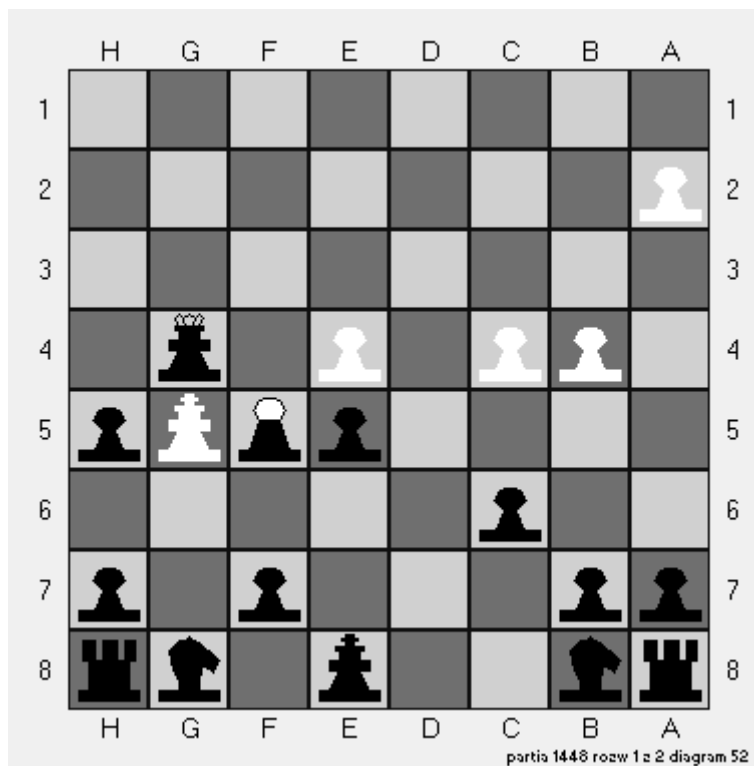


Diagram 85, partia_1448_rozw_1_z_2_diagram_52

Finał 1448.2, dla ruchu D3->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[50] Hd3-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Kh4-Kg5 (1) ruch białym królem

[52] h7- h6 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

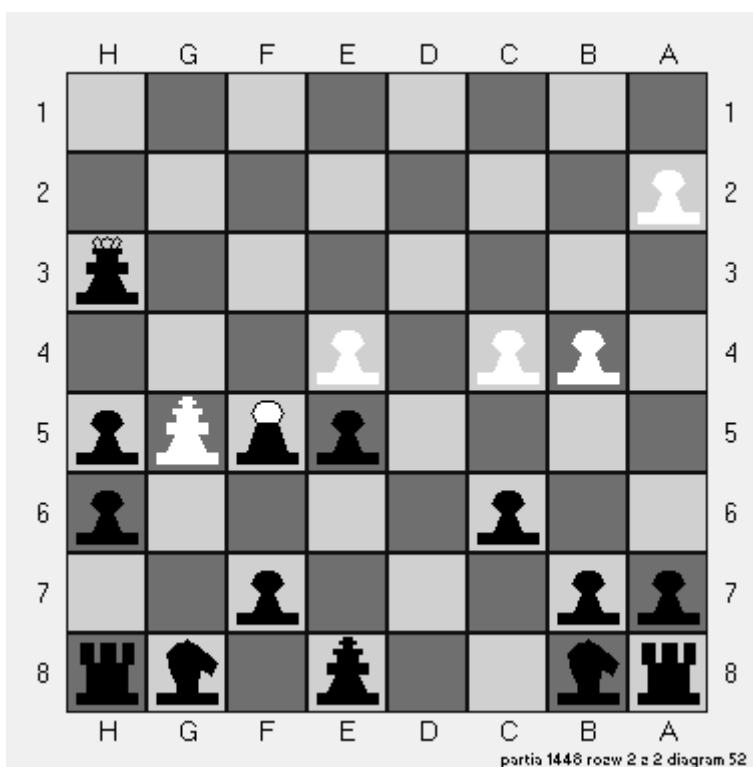


Diagram 86, partia_1448_rozw_2_z_2_diagram_52

Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1449, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sb1-Sc3,b7-b5, długość partii 46 ruchów.

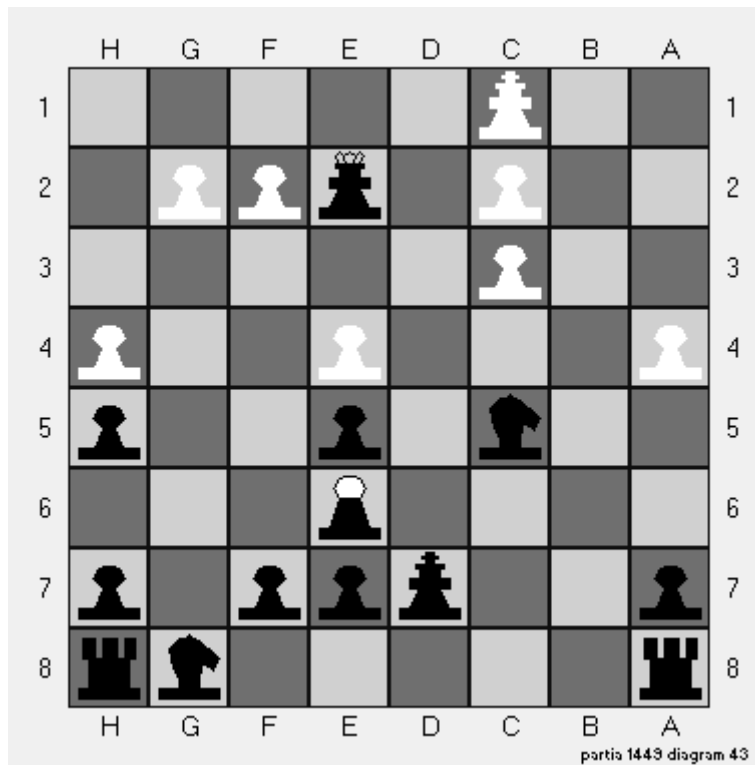


Diagram 87, partia_1449_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	25	E6->B3	możliwy mat	(45:0,6/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	34	C5->D3	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	37	C5->A4	możliwy mat	(!) (45:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C5->A4 wygrasz	bijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na A4 zбиты biały pionek
4	45	A8->B8	możliwy mat	(!) (45:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->B8 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

Spośród 45 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) A8->B8, 45:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) C5->A4, 45:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1449.1, dla ruchu A8->B8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 45)

[44] Wa8-Wb8 (1) ruch czarną wieżą

[45] g2- g3 (1) ruch białym pionkiem

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

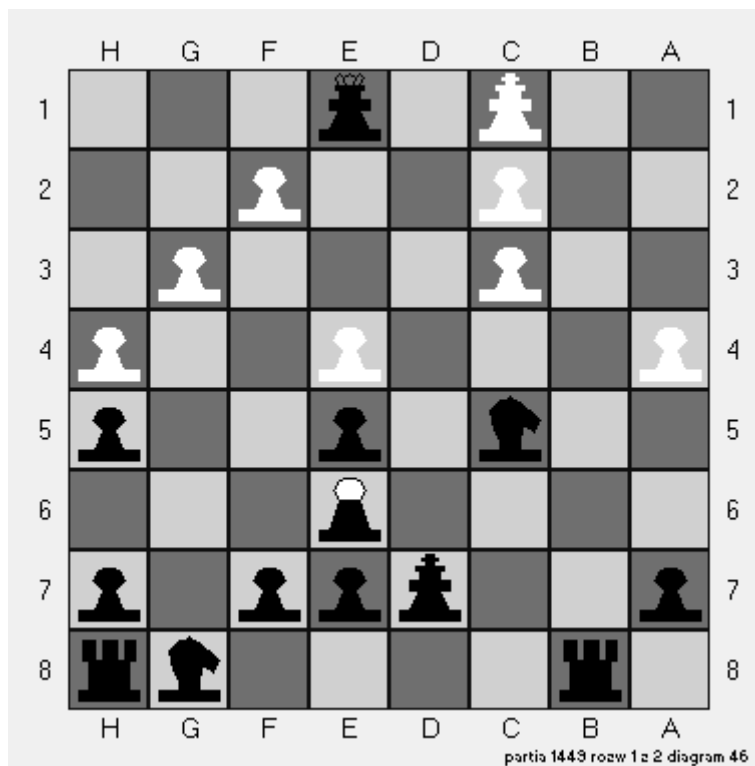


Diagram 88, partia_1449_rozw_1_z_2_diagram_46

Finał 1449.2, dla ruchu C5->A4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 37)

[44] Sc5:Sa4 (2) pobicie czarnym koniem białego pionka

[45] g2- g4 (1) ruch białym pionkiem

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

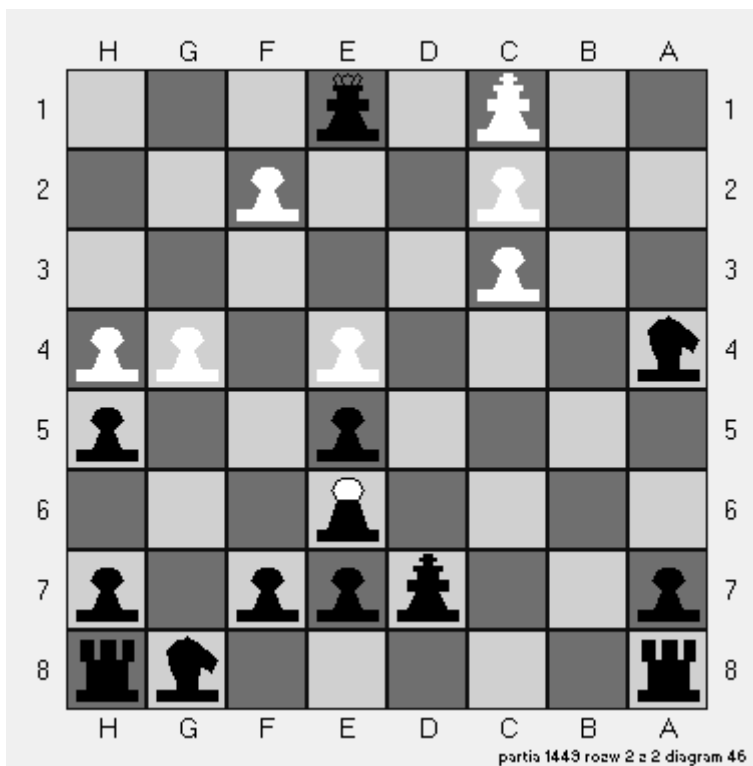


Diagram 89, partia_1449_rozw_2_z_2_diagram_46

Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1450, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sb1-Sc3,b7-b6, długość partii 44 ruchy.

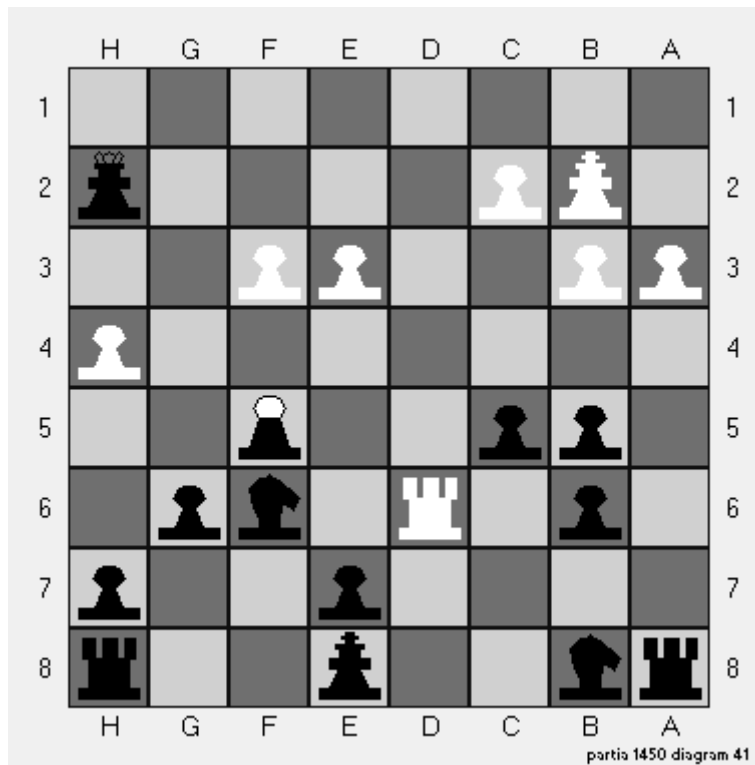


Diagram 90, partia_1450_diagram_41

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	H2->H1	możliwy mat	(43:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	4	H2->G1	możliwy mat	(43:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
3	5	H2->G2	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
4	7	H2->F2	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
5	9	H2->E2	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
6	13	H2->C2	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: H2->C2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na C2 zbitý biały pionek
7	14	H7->H5	możliwy mat	(43:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
8	15	H7->H6	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
9	16	H8->G8	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
10	17	H8->F8	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu			niebijący ruch czarną

				[1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:21,21/21)			Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
11	18	G6->G5	możliwy mat	(43:0,2/22) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
12	21	F5->E4	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
13	23	F5->D3	możliwy mat	(43:0,2/19) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,1,0,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
14	27	F6->H5	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	28	F6->G4	możliwy mat	(43:0,2/23) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (44:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	29	F6->G8	możliwy mat	(43:0,2/22) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	31	F6->D5	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
18	32	F6->D7	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F6 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
19	33	E7->E5	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub

							czarnego pionka
20	34	E7->E6	możliwy mat	(43:0,2/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	35	E7->D6	możliwy mat	(43:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:10,10/10)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na D6 zbity biała Wieża
22	36	E8->G8	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
23	37	E8->F7	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
24	38	E8->F8	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
25	39	C5->C4	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
26	40	B5->B4	możliwy mat	(43:0,2/20) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
27	41	B8->D7	możliwy mat	(43:0,2/20) w 2 ruchu [1,0,2,0,0](?) <1,0,2,0,0>, (!) (44:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
28	42	B8->C6	możliwy mat	(43:0,2/20) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (44:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
29	43	B8->A6	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
30	44	A8->A3	możliwy mat	(43:0,3/19) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:19,19/19)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub

							czarnego pionka
31	45	A8->A4	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [1,0,1,1,0](?) <1,0,1,1,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
32	46	A8->A5	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
33	47	A8->A6	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
34	48	A8->A7	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

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

1) H2->C2, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1450.1, dla ruchu H2->C2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[42] Hh2:Hc2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[43] Kb2-Ka1 (1) ruch białym królem

[44] Wa8:Wa3 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest mat/

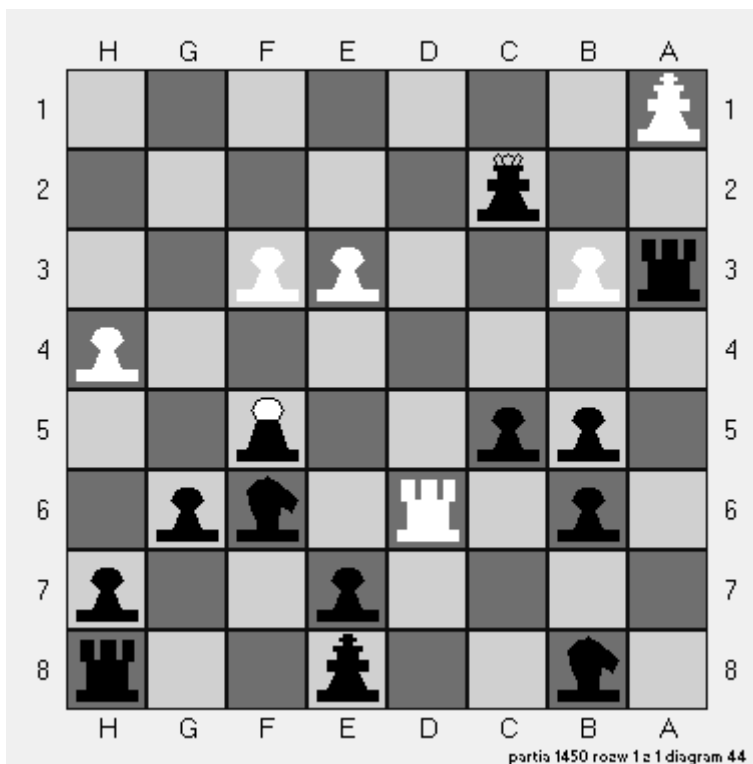


Diagram 91, partia_1450_rozw_1_z_1_diagram_44

Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1601, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,Sh6-Sg8, długość partii 28 ruchów.

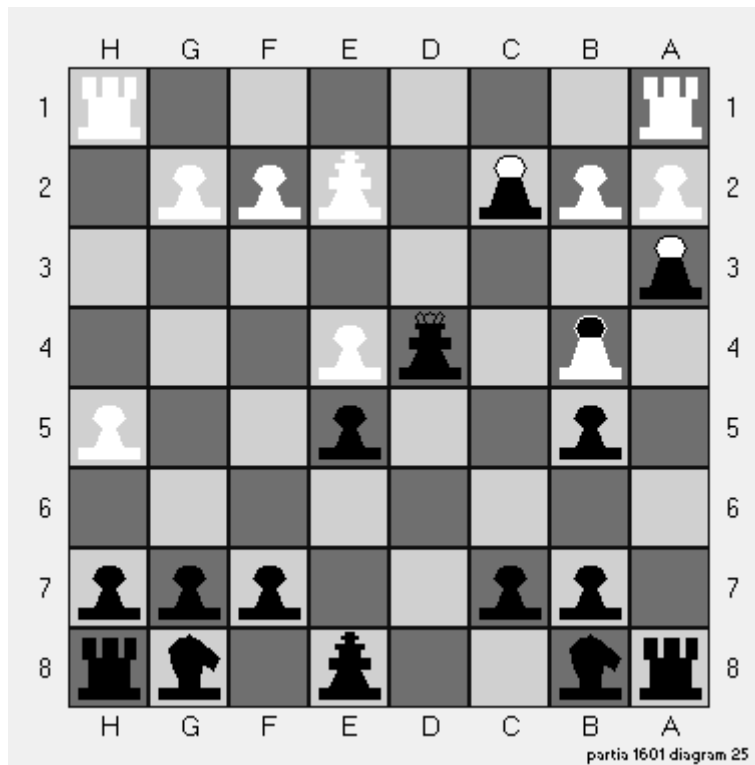


Diagram 92, partia_1601_diagram_25

Oczekiwany 26 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 28 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 27 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:26

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H6	możliwy mat	(27:0,3/33) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (28:33,33/33)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	2	G7->G5	możliwy mat	(27:0,3/35) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <1,2,0,0,0>, (!) (28:35,35/35)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
3	3	G7->G6	możliwy mat	(27:0,3/35) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <1,2,0,0,0>, (!) (28:35,35/35)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	4	G8->H6	możliwy mat	(27:0,4/33) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (28:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	5	G8->F6	możliwy mat	(27:0,4/34) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (28:34,34/34)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	6	G8->E7	możliwy mat	(27:0,3/33) w 2 ruchu [0,2,1,0,0](?) <0,2,1,0,0>, (!) (28:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
7	7	F7->F5	możliwy mat	(27:0,4/35) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <1,2,0,0,0>, (!) (28:35,35/35)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
8	8	F7->F6	możliwy mat	(27:0,3/34) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (28:34,34/34)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
9	9	E8->D7	możliwy mat	(27:0,3/34) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (28:34,34/34)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	10	E8->D8	możliwy mat	(27:0,3/34) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (28:34,34/34)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	14	D4->D1	możliwy mat	(27:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (28:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na D1, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
12	16	D4->D3	możliwy mat	(!) (27:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D4->D3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na D3
13	17	D4->D5	możliwy mat	(27:0,4/36) w 2 ruchu [0,2,0,0,1](?) <0,2,0,0,1>, (!) (28:36,36/36)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
14	18	D4->D6	możliwy mat	(27:0,4/33) w 2 ruchu [0,2,0,0,1](?) <0,2,0,0,1>, (!) (28:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
15	19	D4->D7	możliwy mat	(27:0,4/35) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (28:35,35/35)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
16	20	D4->D8	możliwy mat	(27:0,4/35) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (28:35,35/35)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	21	D4->C3	możliwy mat	(27:0,2/31) w 2 ruchu [0,2,0,0,2](?) <0,2,0,0,2>, (!) (28:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
18	22	D4->C4	możliwy mat	(27:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na C4
19	28	C2->E4	możliwy mat	(27:0,3/33) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (28:33,33/33)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C2 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	31	C2->B1	możliwy mat	(27:0,2/29) w 2 ruchu [0,4,0,0,0](?) <0,4,0,0,0>, (!) (28:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C2 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
21	34	C7->C5	możliwy mat	(27:0,3/31) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <1,2,0,0,0>, (!) (28:31,31/31)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	35	C7->C6	możliwy mat	(27:0,3/34) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (28:34,34/34)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Gońca
23	36	B7->B6	możliwy mat	(27:0,3/34) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (28:34,34/34)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
24	37	B8->D7	możliwy mat	(27:0,3/34) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (28:34,34/34)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
25	38	B8->C6	możliwy mat	(27:0,3/34) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (28:34,34/34)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
26	39	B8->A6	możliwy mat	(27:0,3/34) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (28:34,34/34)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
27	40	A3->B2	możliwy mat	(27:0,3/34) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:34,34/34)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na B2 zбиты biały pionek
28	41	A3->B4	możliwy mat	(27:0,18/25) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:25,25/25)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na B4 zбиты biały Goniec
29	42	A8->A4	możliwy mat	(27:0,3/34) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (28:34,34/34)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
30	43	A8->A5	możliwy mat	(27:0,3/34) w 2 ruchu [0,2,0,1,0](?) <0,2,0,1,0>, (!) (28:34,34/34)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Gońca
31	44	A8->A6	możliwy mat	(27:0,3/34) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (28:34,34/34)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
32	45	A8->A7	możliwy mat	(27:0,3/34) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (28:34,34/34)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

Spośród 45 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D4->D3, 27:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1601.1, dla ruchu D4->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[26] Hd4-Hd3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[27] Ke2-Ke1 (1) ruch białym królem

[28] Ga3:Gb4 (2) pobicie czarnym gońcem białego gońca /jest mat/

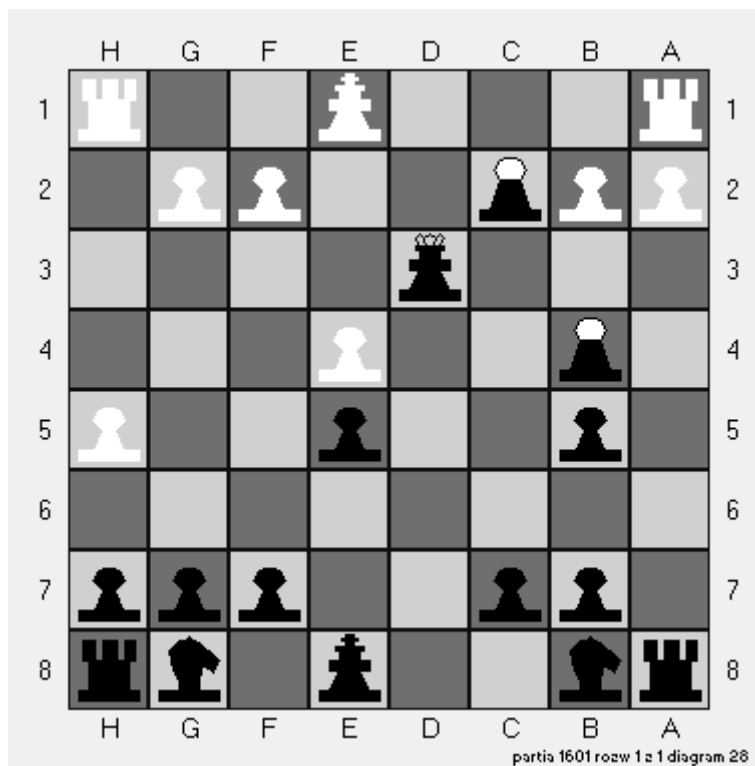


Diagram 93, partia_1601_rozw_1_z_1_diagram_28

Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1602, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,Sh6-Sf5, długość partii 40 ruchów.

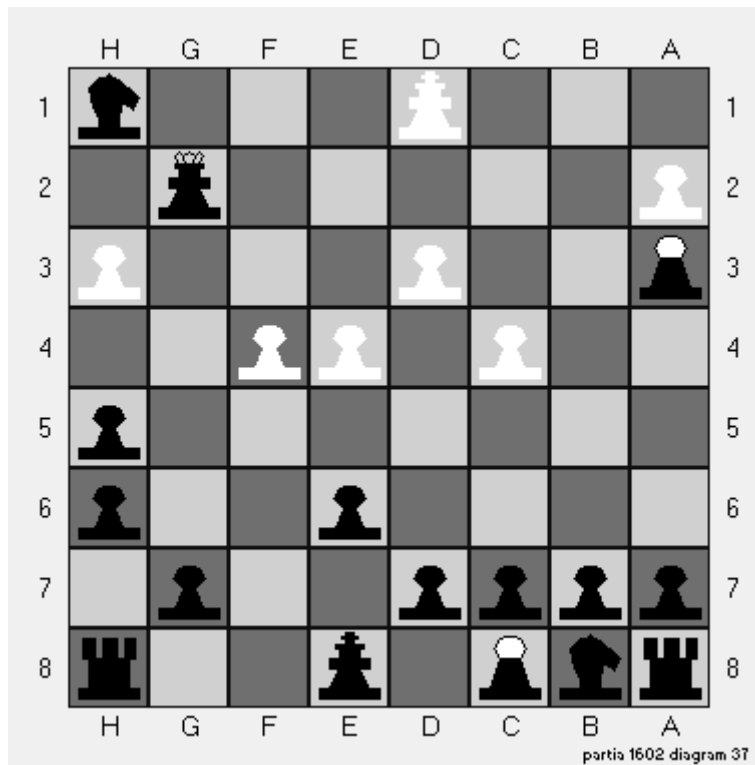


Diagram 94, partia_1602_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:38

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H1->G3	możliwy mat	(!) (39:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->G3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H1 na G3
2	16	G2->F3	możliwy mat	(39:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na F3
3	42	A3->C1	możliwy mat	(39:0,7/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	45	A3->B4	możliwy mat	(39:0,7/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na B4

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H1->G3, 39:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1602.1, dla ruchu H1->G3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[38] Sh1-Sg3 (1) ruch czarnym koniem

[39] c4- c5 (1) ruch białym pionkiem

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

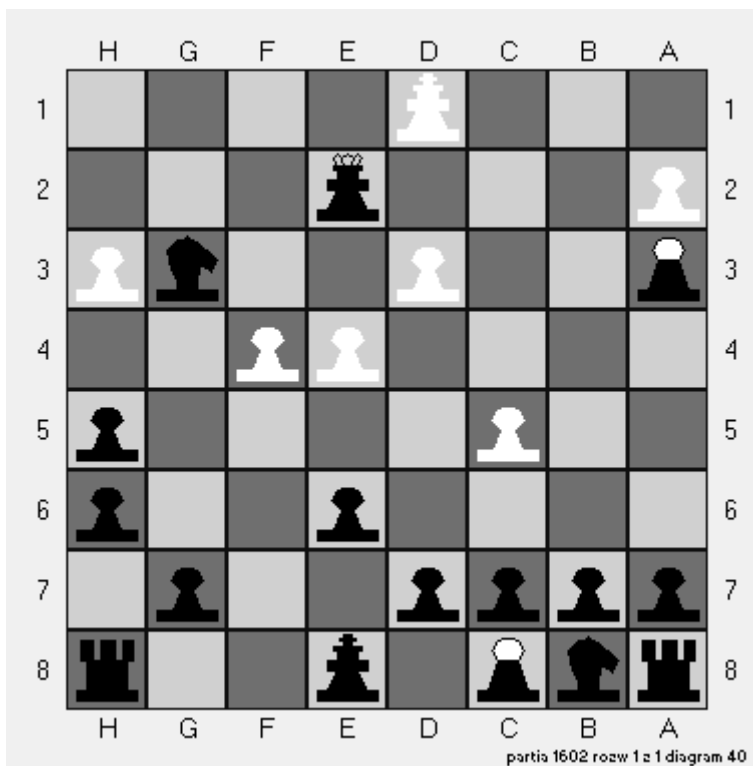


Diagram 95, partia_1602_rozw_1_z_1_diagram_40

Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1603, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,Wh8-Wg8, długość partii 32 ruchy.

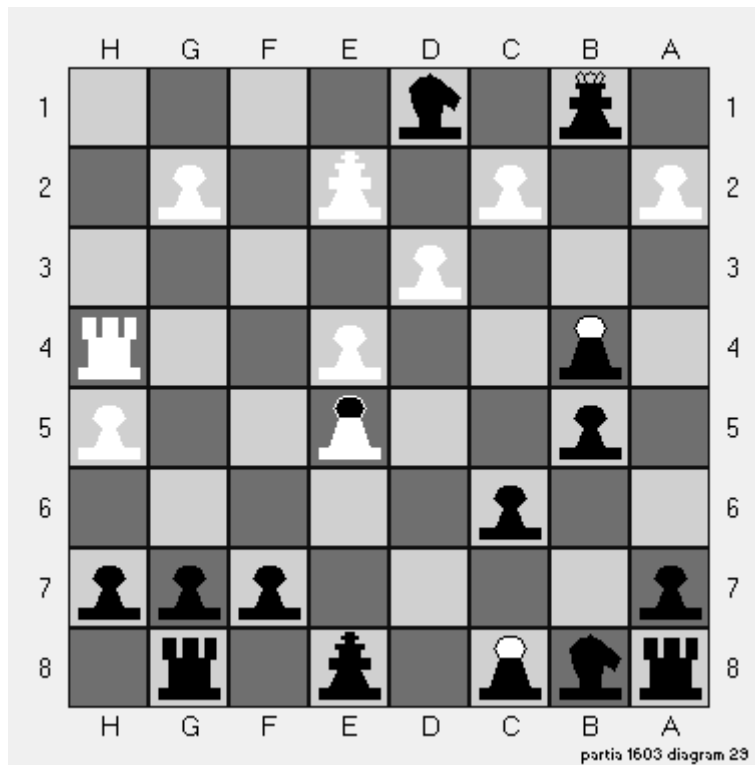


Diagram 96, partia_1603_diagram_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 32 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 31 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:30

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	24	B1->C1	możliwy mat	(31:0,1/27) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (32:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	25	B1->C2	możliwy mat	(!) (31:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B1->C2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na C2 zбиты biały pionek
3	36	B4->C5	możliwy mat	(31:0,1/29) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (32:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

Spośród 42 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B1->C2, 31:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzi do sukcesu

Finał 1603.1, dla ruchu B1->C2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 25)

[30] Hb1:Hc2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[31] Ke2-Kf1 (1) ruch białym królem

[32] Hc2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

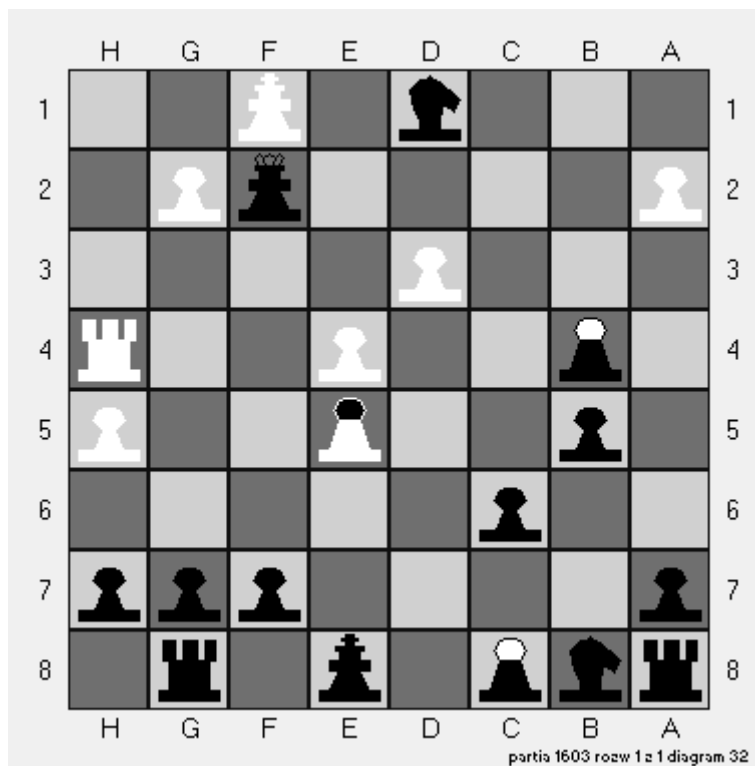


Diagram 97, partia_1603_rozw_1_z_1_diagram_32

Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1604, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,g7-g5, długość partii 64 ruchy.

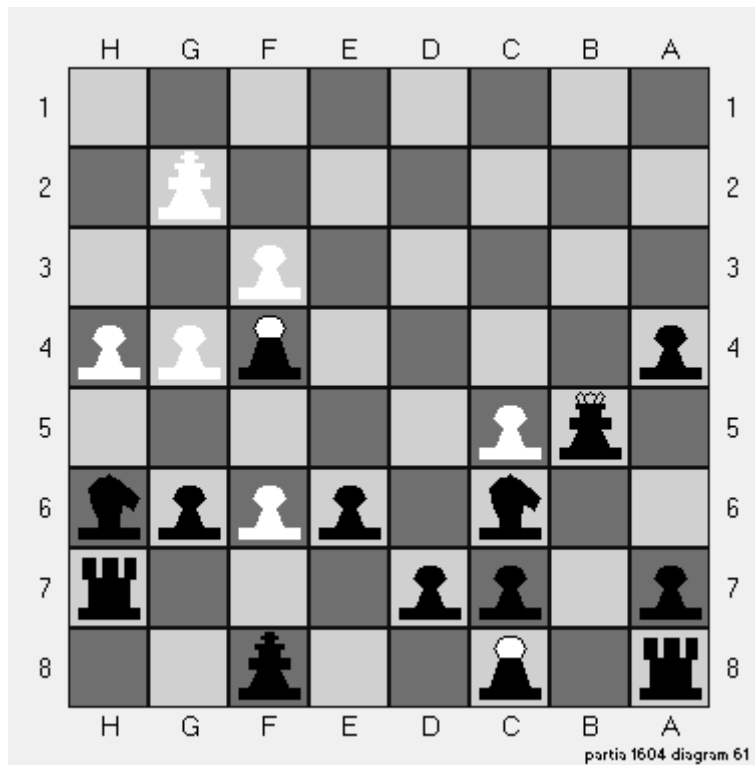


Diagram 98, partia_1604_diagram_61

Oczekiwany 62 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 64 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 63 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:62

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	(63:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (64:6,6/6)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	2	H6->G8	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8
3	3	H6->F5	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	H6->F7	możliwy mat	(63:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7
5	5	H7->H8	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H8
6	6	H7->G7	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
7	7	H7->F7	możliwy mat	(63:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na F7
8	8	H7->E7	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
9	9	G6->G5	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	11	F4->G3	możliwy mat	(63:0,1/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	14	F4->E5	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na E5
12	16	F4->D6	możliwy mat	(63:0,2/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (64:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

13	18	F8->G8	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na G8
14	19	F8->F7	możliwy mat	(63:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na F7
15	20	F8->E8	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na E8
16	21	E6->E5	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5
17	22	D7->D5	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	23	D7->D6	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	24	C6->E5	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E5
20	25	C6->E7	możliwy mat	(63:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (64:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
21	26	C6->D4	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4
22	27	C6->D8	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D8
23	28	C6->B4	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4
24	29	C6->B8	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B8
25	30	C6->A5	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A5
26	31	C8->B7	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
27	32	C8->A6	możliwy mat	(!) (63:0,7/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C8->A6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6
28	34	B5->E2	możliwy mat	(63:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na E2
29	35	B5->D3	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na D3
30	36	B5->C4	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5

							na C4
31	38	B5->B1	możliwy mat	(63:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na B1
32	39	B5->B2	możliwy mat	(63:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na B2
33	40	B5->B3	możliwy mat	(63:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na B3
34	46	B5->A6	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na A6
35	47	A4->A3	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A4 na A3
36	48	A7->A5	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
37	49	A7->A6	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6
38	50	A8->B8	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

Spośród 50 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C8->A6, 63:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1604.1, dla ruchu C8->A6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 32)

[62] Gc8-Ga6 (1) ruch czarnym gońcem

[63] Kg2-Kf2 (1) ruch białym królem

[64] Hb5-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

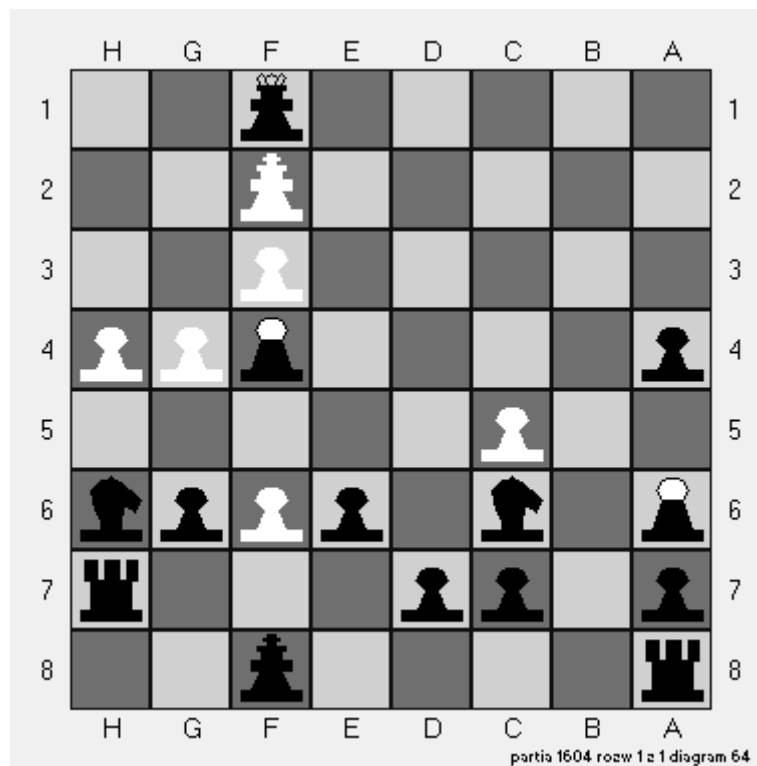


Diagram 99, partia_1604_rozw_1_z_1_diagram_64

Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1605, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,g7-g6, długość partii 32 ruchy.

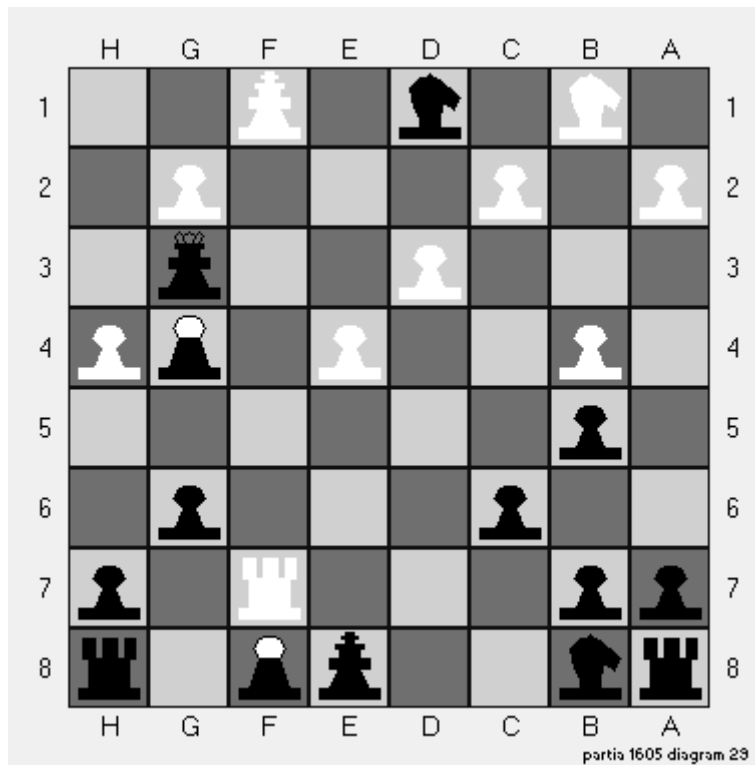


Diagram 100, partia_1605_diagram_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 43 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 32 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 31 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:30

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	(31:0,6/22) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(31:0,6/23) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
3	3	H8->G8	możliwy mat	(31:0,6/23) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	4	G3->H2	możliwy mat	(31:0,20/24) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	5	G3->H3	możliwy mat	(31:0,19/25) w 2 ruchu [2,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	6	G3->H4	możliwy mat	(31:0,19/23) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:23,23/23)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na H4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
7	7	G3->G2	możliwy mat	(31:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na G2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
8	9	G3->F3	możliwy mat	(31:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (32:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	12	G3->E3	możliwy mat	(31:0,8/23) w 2 ruchu [2,1,0,0,0], (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

10	14	G3->D3	możliwy mat	(31:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na D3 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	17	G4->H3	możliwy mat	(31:0,7/25) w 2 ruchu [2,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	18	G4->H5	możliwy mat	(31:0,6/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
13	19	G4->F3	możliwy mat	(31:0,20/23) w 2 ruchu [2,3,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
14	20	G4->F5	możliwy mat	(31:0,17/22) w 2 ruchu [2,3,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (32:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	22	G4->E6	możliwy mat	(31:0,6/24) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	23	G4->D7	możliwy mat	(31:0,4/22) w 2 ruchu [1,2,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	24	G4->C8	możliwy mat	(31:0,6/24) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	25	G6->G5	możliwy mat	(31:0,6/24) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	26	F8->H6	możliwy mat	(31:0,6/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	27	F8->G7	możliwy mat	(31:0,5/22) w 2 ruchu [1,1,0,0,0], (!)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na

				(32:22,22/22)			G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
21	28	F8->E7	możliwy mat	(31:0,3/20) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	29	F8->D6	możliwy mat	(31:0,6/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	30	F8->C5	możliwy mat	(31:0,7/23) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
24	31	F8->B4	możliwy mat	(31:0,17/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (32:23,23/23)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	32	E8->F7	możliwy mat	(31:0,10/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:11,11/11)			bijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7 zbita biała Wieża
26	33	E8->D8	możliwy mat	(31:0,6/23) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
27	35	D1->E3	możliwy mat	(!) (31:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D1->E3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D1 na E3
28	38	C6->C5	możliwy mat	(31:0,6/24) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
29	39	B7->B6	możliwy mat	(31:0,7/24) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
30	40	B8->D7	możliwy mat	(31:0,4/21) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
31	41	B8->A6	możliwy mat	(31:0,6/23) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

				(!) (32:23,23/23)			A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
32	42	A7->A5	możliwy mat	(31:0,6/24) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
33	43	A7->A6	możliwy mat	(31:0,6/23) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 43 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D1->E3, 31:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1605.1, dla ruchu D1->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

[30] Sd1-Se3 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[31] Kf1-Kg1 (1) ruch białym królem

[32] Hg3:Hg2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

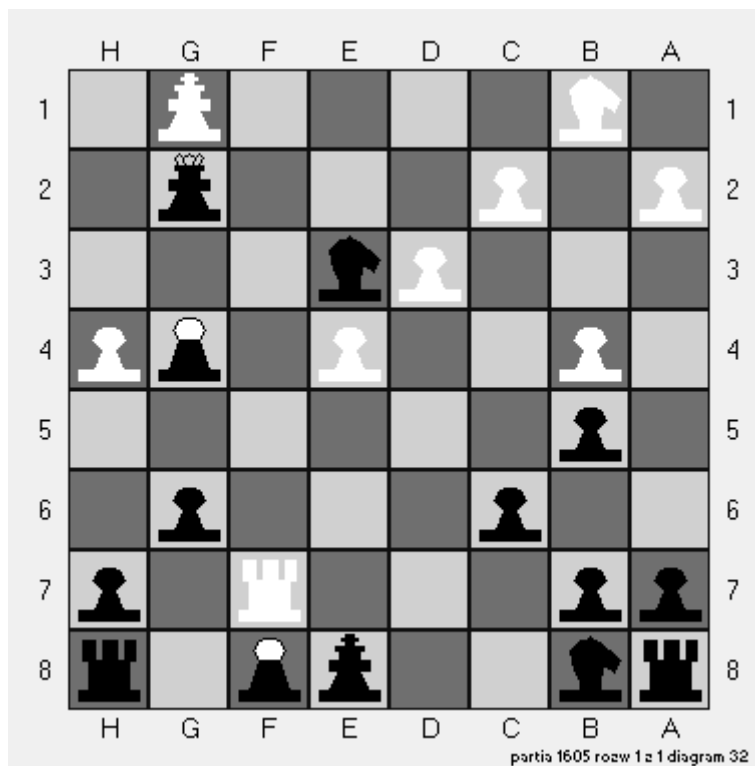


Diagram 101, partia_1605_rozw_1_z_1_diagram_32

Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1606, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,f7-f5, długość partii 36 ruchów.

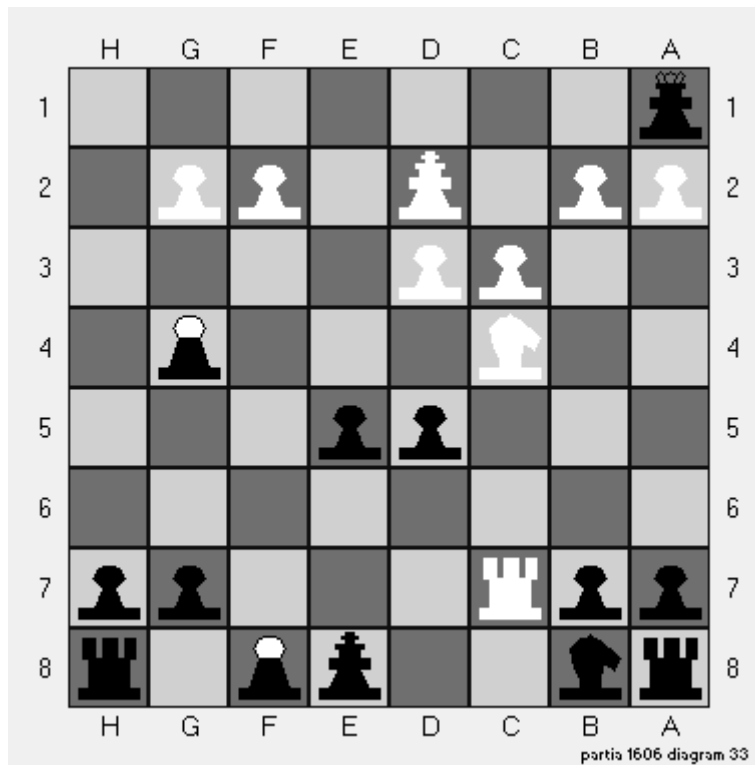


Diagram 102, partia_1606_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 39 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:34

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	(35:0,2/24) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->G8	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	5	G4->H5	możliwy mat	(35:0,2/25) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	6	G4->F3	możliwy mat	(35:0,1/24) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	8	G4->E2	możliwy mat	(35:0,1/26) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (36:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
7	13	G7->G5	możliwy mat	(35:0,2/25) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	14	G7->G6	możliwy mat	(35:0,2/25) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	15	F8->E7	możliwy mat	(35:0,2/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (36:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
10	16	F8->D6	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

11	17	F8->C5	możliwy mat	(35:0,16/23) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (36:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
12	18	F8->B4	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [3,1,0,0,0](?) <3,1,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
13	19	F8->A3	możliwy mat	(35:0,4/23) w 2 ruchu [3,2,0,0,0](?) <3,2,0,0,0>, (!) (36:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
14	20	E5->E4	możliwy mat	(35:0,1/25) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	21	E8->D8	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	22	D5->D4	możliwy mat	(35:0,17/23) w 2 ruchu [4,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	23	D5->C4	możliwy mat	(35:0,2/20) w 2 ruchu [4,0,0,0,0](?) <4,0,0,0,0>, (!) (36:20,20/20)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na C4 zбиты biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	24	B7->B5	możliwy mat	(35:0,2/25) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	25	B7->B6	możliwy mat	(35:0,2/25) w 2 ruchu [4,0,0,0,0](?) <4,0,0,0,0>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	26	B8->D7	możliwy mat	(35:0,2/21) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
21	27	B8->C6	możliwy mat	(35:0,2/23) w 2 ruchu [3,0,1,0,0](?) <3,0,1,0,0>, (!) (36:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
22	28	B8->A6	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

				(!) (36:24,24/24)			A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	29	A1->H1	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	30	A1->G1	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	31	A1->F1	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	32	A1->E1	możliwy mat	(35:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
27	33	A1->D1	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: A1->D1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na D1
28	35	A1->B1	możliwy mat	(35:0,1/23) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	36	A1->B2	możliwy mat	(35:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
30	38	A7->A5	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [4,0,0,0,0](?) <4,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	39	A7->A6	możliwy mat	(35:0,2/24) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

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

1) A1->D1, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1606.1, dla ruchu A1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 33)

[34] Ha1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Kd2-Ke3 (1) ruch białym królem

[36] Hd1-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

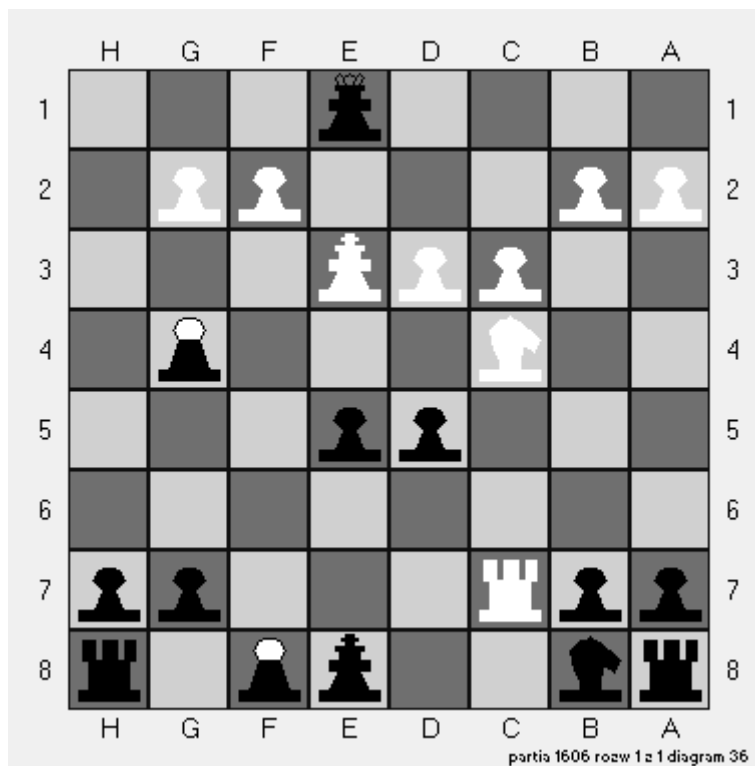


Diagram 103, partia_1606_rozw_1_z_1_diagram_36

Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1607, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,f7-f6, długość partii 34 ruchy.

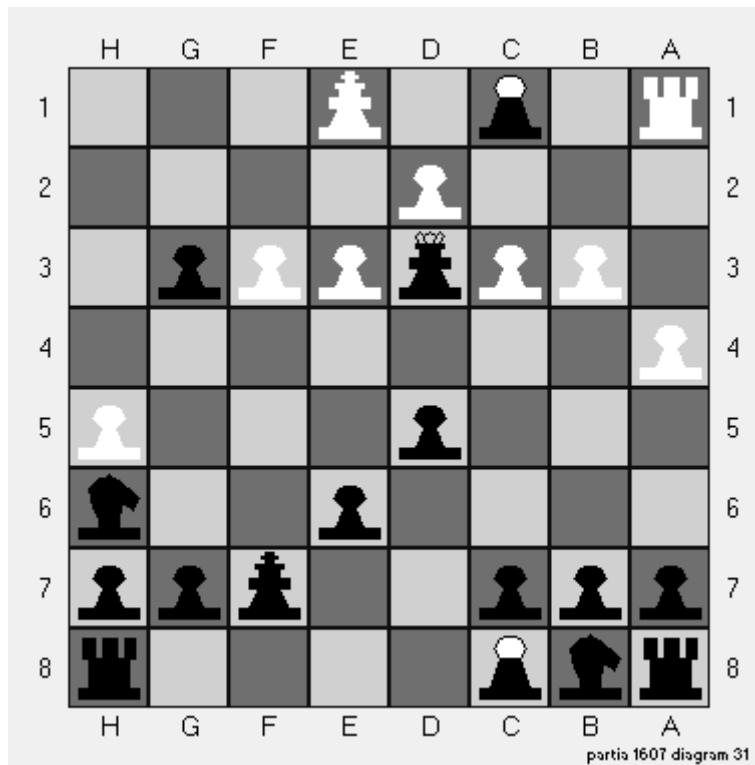


Diagram 104, partia_1607_diagram_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

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	H6->G4	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
2	2	H6->G8	możliwy mat	(33:0,1/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	3	H6->F5	możliwy mat	(33:0,1/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	4	H8->G8	możliwy mat	(33:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	5	H8->F8	możliwy mat	(33:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	6	H8->E8	możliwy mat	(33:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
7	7	H8->D8	możliwy mat	(33:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
8	8	G3->G2	możliwy mat	(33:0,10/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0], (!) (34:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G3 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
9	9	G7->G5	możliwy mat	(33:0,1/11) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (34:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
10	10	G7->G6	możliwy mat	(33:0,1/11) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (34:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
11	11	F7->G8	możliwy mat	(33:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

12	12	F7->F6	możliwy mat	(33:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
13	13	F7->F8	możliwy mat	(33:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
14	14	F7->E7	możliwy mat	(33:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
15	15	F7->E8	możliwy mat	(33:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
16	16	E6->E5	możliwy mat	(33:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	21	D3->E3	możliwy mat	(33:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	23	D3->D2	możliwy mat	(!) (33:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D3->D2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D2 zбиты biały pionek
19	24	D3->D4	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [0,1,0,0,2](?) <0,1,0,0,2>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
20	26	D3->C3	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (34:12,12/12)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na C3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
21	31	D5->D4	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	35	C7->C5	możliwy mat	(33:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
23	36	C7->C6	możliwy mat	(33:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
24	37	C8->D7	możliwy mat	(33:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
25	38	B7->B5	możliwy mat	(33:0,1/11) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (34:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
26	39	B7->B6	możliwy mat	(33:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
27	40	B8->D7	możliwy mat	(33:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
28	41	B8->C6	możliwy mat	(33:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
29	42	B8->A6	możliwy mat	(33:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
30	43	A7->A5	możliwy mat	(33:0,1/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
31	44	A7->A6	możliwy mat	(33:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

Spośród 44 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D3->D2, 33:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1607.1, dla ruchu D3->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 23)

[32] Hd3:Hd2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[33] Ke1-Kf1 (1) ruch białym królem

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

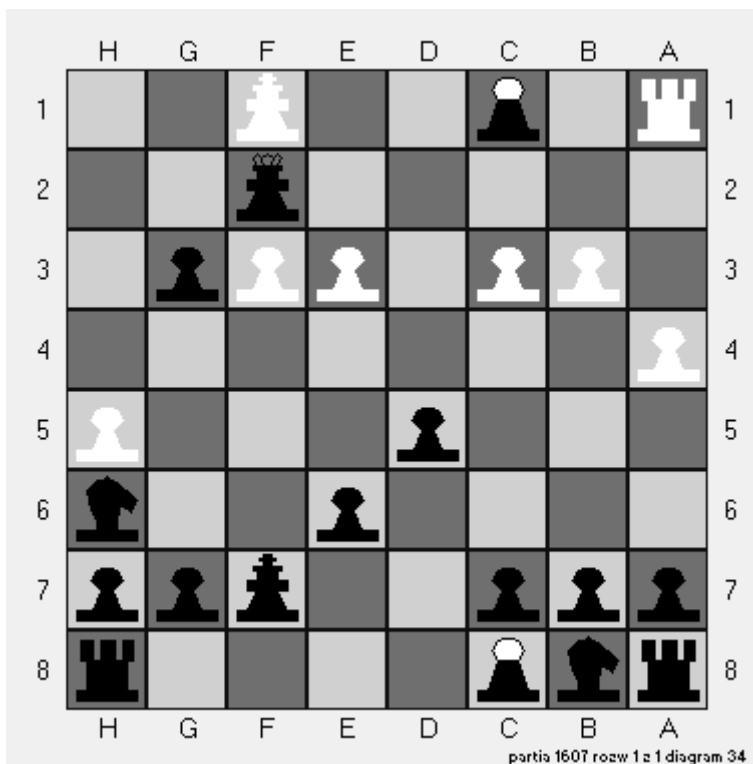


Diagram 105, partia_1607_rozw_1_z_1_diagram_34

Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1608, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,e7-e5, długość partii 44 ruchy.

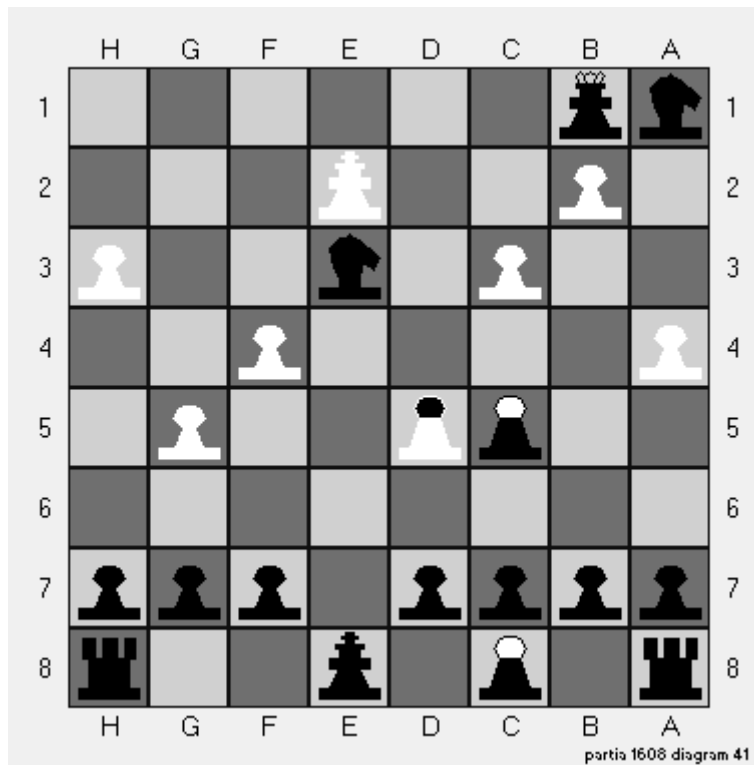


Diagram 106, partia_1608_diagram_41

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	H7->H5	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->G8	możliwy mat	(43:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	H8->F8	możliwy mat	(43:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G7->G6	możliwy mat	(43:0,1/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	F7->F5	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	F7->F6	możliwy mat	(43:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	E3->G2	możliwy mat	(43:0,1/19) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (44:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E3 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
9	16	E8->G8	możliwy mat	(43:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	17	E8->F8	możliwy mat	(43:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	18	E8->E7	możliwy mat	(43:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	19	E8->D8	możliwy mat	(43:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	20	D7->D6	możliwy mat	(43:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	23	C5->D4	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
15	26	C5->B6	możliwy mat	(43:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	28	C7->C6	możliwy mat	(43:0,1/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	29	B1->H1	możliwy mat	(43:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
18	30	B1->G1	możliwy mat	(43:0,2/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	32	B1->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: B1->F1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na F1
20	37	B1->D3	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
21	38	B1->C1	możliwy mat	(43:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	39	B1->C2	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na C2
23	40	B1->B2	możliwy mat	(43:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B2 zbity biały pionek

24	42	B7->B5	możliwy mat	(43:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (44:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
25	43	B7->B6	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
26	44	A1->C2	możliwy mat	(43:0,1/22) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A1 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	45	A1->B3	możliwy mat	(43:0,12/17) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A1 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
28	46	A7->A5	możliwy mat	(43:0,1/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	47	A7->A6	możliwy mat	(43:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	48	A8->B8	możliwy mat	(43:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:21,21/21)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

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

1) B1->F1, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1609, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,e7-e6, długość partii 64 ruchy.

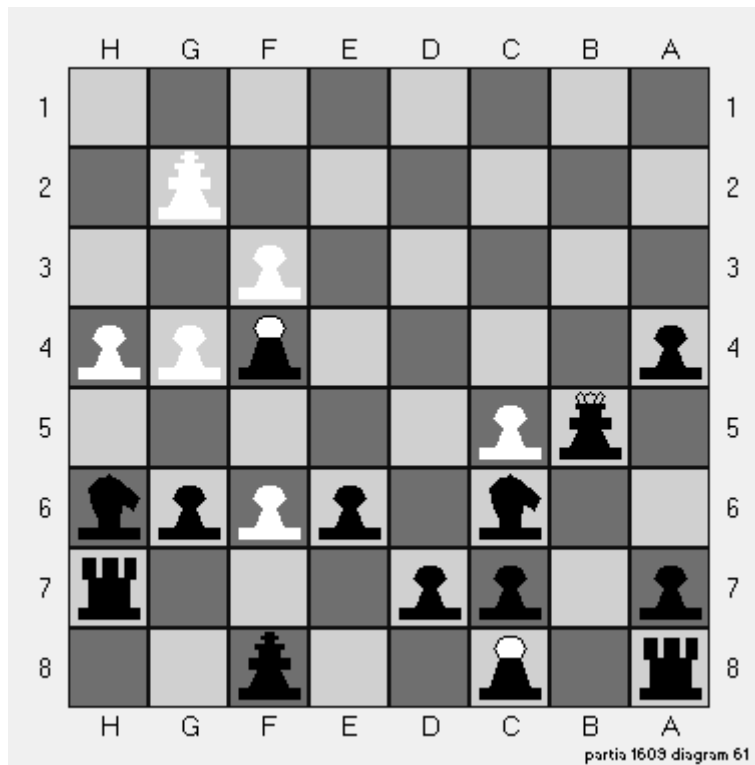


Diagram 108, partia_1609_diagram_61

Oczekiwany 62 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 64 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 63 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:62

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	(63:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (64:6,6/6)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	2	H6->G8	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8
3	3	H6->F5	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	H6->F7	możliwy mat	(63:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7
5	5	H7->H8	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na H8
6	6	H7->G7	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
7	7	H7->F7	możliwy mat	(63:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na F7
8	8	H7->E7	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H7 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
9	9	G6->G5	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	11	F4->G3	możliwy mat	(63:0,1/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	14	F4->E5	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na E5
12	16	F4->D6	możliwy mat	(63:0,2/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (64:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F4 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

13	18	F8->G8	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na G8
14	19	F8->F7	możliwy mat	(63:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na F7
15	20	F8->E8	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F8 na E8
16	21	E6->E5	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5
17	22	D7->D5	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	23	D7->D6	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	24	C6->E5	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E5
20	25	C6->E7	możliwy mat	(63:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (64:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
21	26	C6->D4	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D4
22	27	C6->D8	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na D8
23	28	C6->B4	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B4
24	29	C6->B8	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na B8
25	30	C6->A5	możliwy mat	(63:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C6 na A5
26	31	C8->B7	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
27	32	C8->A6	możliwy mat	(!) (63:0,7/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C8->A6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6
28	34	B5->E2	możliwy mat	(63:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na E2
29	35	B5->D3	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na D3
30	36	B5->C4	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5

							na C4
31	38	B5->B1	możliwy mat	(63:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na B1
32	39	B5->B2	możliwy mat	(63:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na B2
33	40	B5->B3	możliwy mat	(63:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na B3
34	46	B5->A6	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na A6
35	47	A4->A3	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A4 na A3
36	48	A7->A5	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
37	49	A7->A6	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6
38	50	A8->B8	możliwy mat	(63:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

Spośród 50 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C8->A6, 63:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Zadanie 41. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 1610, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,d7-d5, długość partii 62 ruchy.

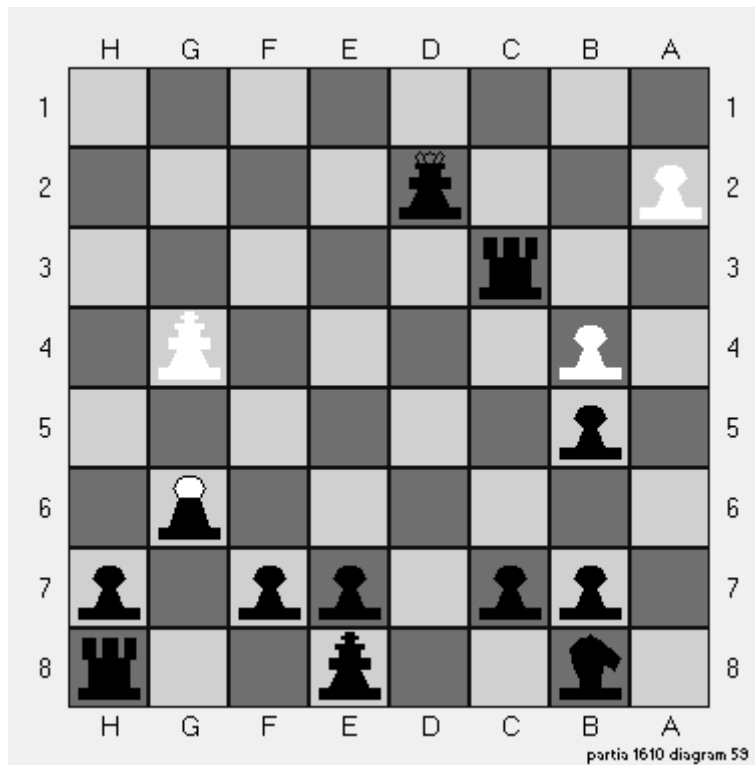


Diagram 110, partia_1610_diagram_59

Oczekiwany 60 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 56 różnych ruchów.

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

- | | |
|----------|-----------|
| 1) _____ | 6) _____ |
| 2) _____ | 7) _____ |
| 3) _____ | 8) _____ |
| 4) _____ | 9) _____ |
| 5) _____ | 10) _____ |

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:60

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H5	możliwy mat	(!) (61:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H7->H5 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
2	2	H7->H6	możliwy mat	(!) (61:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H7->H6 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	3	H8->G8	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
4	4	H8->F8	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
5	6	G6->F5	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	8	G6->D3	możliwy mat	(61:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G6 na D3
7	11	F7->F5	możliwy mat	(!) (61:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F7->F5 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
8	12	F7->F6	możliwy mat	(!) (61:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F7->F6 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
9	13	E7->E5	możliwy mat	(!) (61:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->E5 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5
10	14	E7->E6	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
11	15	E8->G8	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8
12	16	E8->F8	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
13	17	E8->D7	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
14	18	E8->D8	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
15	19	D2->H2	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na H2
16	20	D2->H6	możliwy mat	(!) (61:1,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->H6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na H6

17	21	D2->G2	możliwy mat	(!) (61:1,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->G2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na G2
18	23	D2->F2	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na F2
19	25	D2->E1	możliwy mat	(61:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E1
20	26	D2->E2	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E2
21	27	D2->E3	możliwy mat	(!) (61:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->E3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E3
22	28	D2->D1	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D1
23	29	D2->D3	możliwy mat	(61:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D3
24	30	D2->D4	możliwy mat	(!) (61:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->D4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D4
25	31	D2->D5	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D5
26	32	D2->D6	możliwy mat	(61:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D6
27	33	D2->D7	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D7
28	35	D2->C1	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na C1
29	36	D2->C2	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na C2
30	40	C3->G3	możliwy mat	(61:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C3 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
31	41	C3->F3	możliwy mat	(61:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C3 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
32	42	C3->E3	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C3 na E3
33	43	C3->D3	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C3 na D3

34	49	C3->B3	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C3 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
35	50	C3->A3	możliwy mat	(!) (61:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C3->A3 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C3 na A3
36	51	C7->C5	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
37	52	C7->C6	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
38	53	B7->B6	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
39	54	B8->D7	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
40	55	B8->C6	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
41	56	B8->A6	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6

Spośród 56 ruchów, dziesięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) C3->A3, 61:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 2) F7->F6, 61:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) E7->E5, 61:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) H7->H6, 61:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 5) H7->H5, 61:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 6) D2->E3, 61:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 7) F7->F5, 61:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 8) D2->H6, 61:1,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na dwie ścieżki będzie prowadzić do remisu
- 9) D2->D4, 61:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 10) D2->G2, 61:1,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na dwie ścieżki będzie prowadzić do remisu

Finał 1610.1, dla ruchu C3->A3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 50)

[60] Wc3-Wa3 (1) ruch czarną wieżą

[61] Kg4-Kh4 (1) ruch białym królem

[62] Hd2-Hf4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

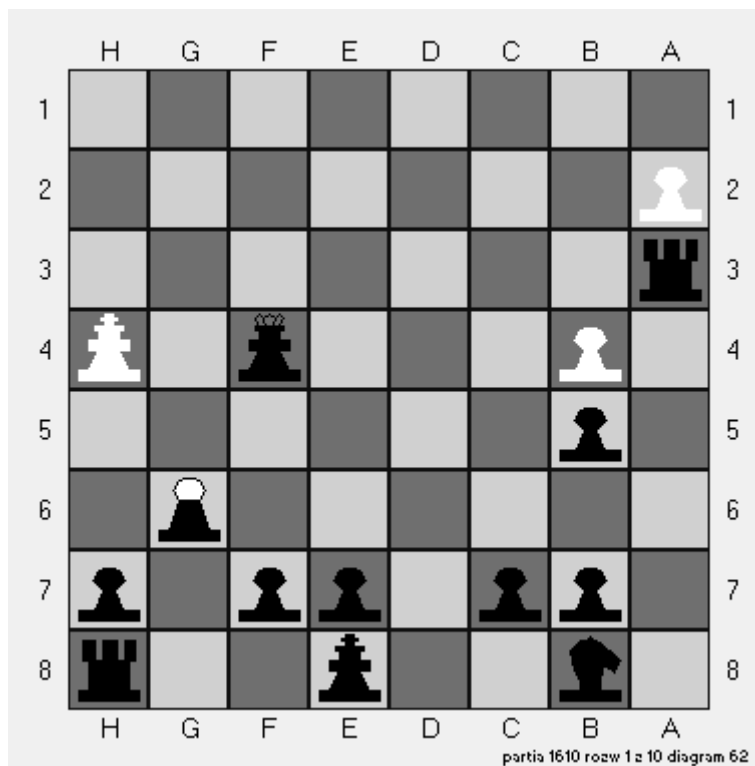


Diagram 111, partia_1610_rozw_1_z_10_diagram_62

Finał 1610.2, dla ruchu F7->F6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[60] f7- f6 (1) ruch czarnym pionkiem

[61] a2- a3 (1) ruch białym pionkiem

[62] Hd2-Hd4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

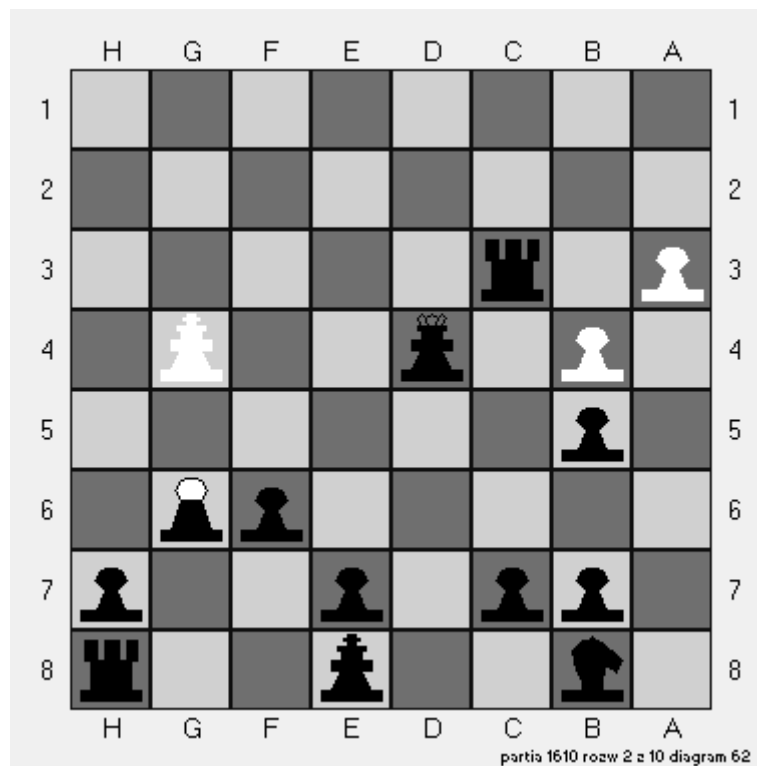


Diagram 112, partia_1610_rozw_2_z_10_diagram_62

Finał 1610.3, dla ruchu E7->E5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[60] e7- e5 (1) ruch czarnym pionkiem

[61] a2- a3 (1) ruch białym pionkiem

[62] Hd2-Hf4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

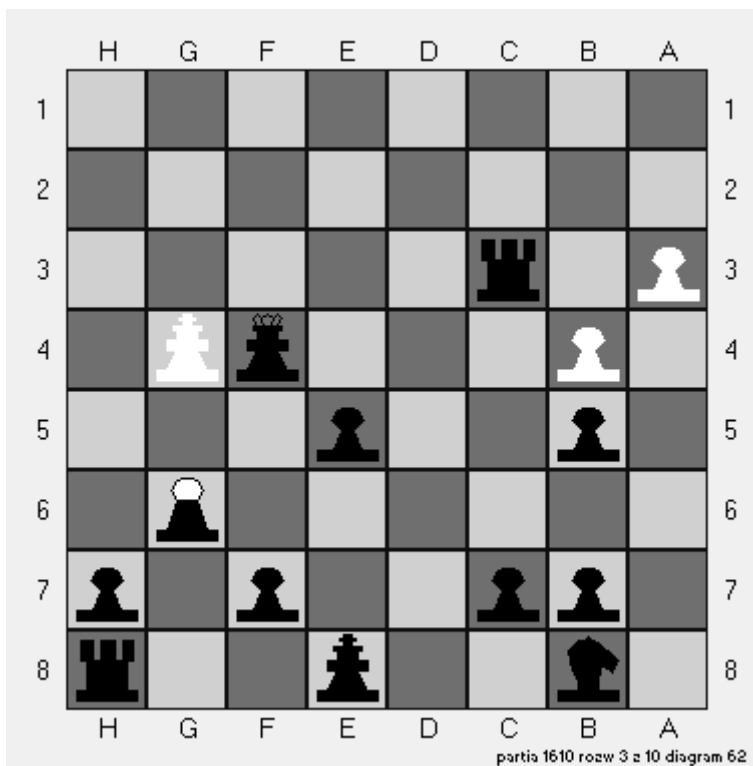


Diagram 113, partia_1610_rozw_3_z_10_diagram_62

Finał 1610.4, dla ruchu H7->H6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[60] h7- h6 (1) ruch czarnym pionkiem

[61] a2- a3 (1) ruch białym pionkiem

[62] Hd2-Hd4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

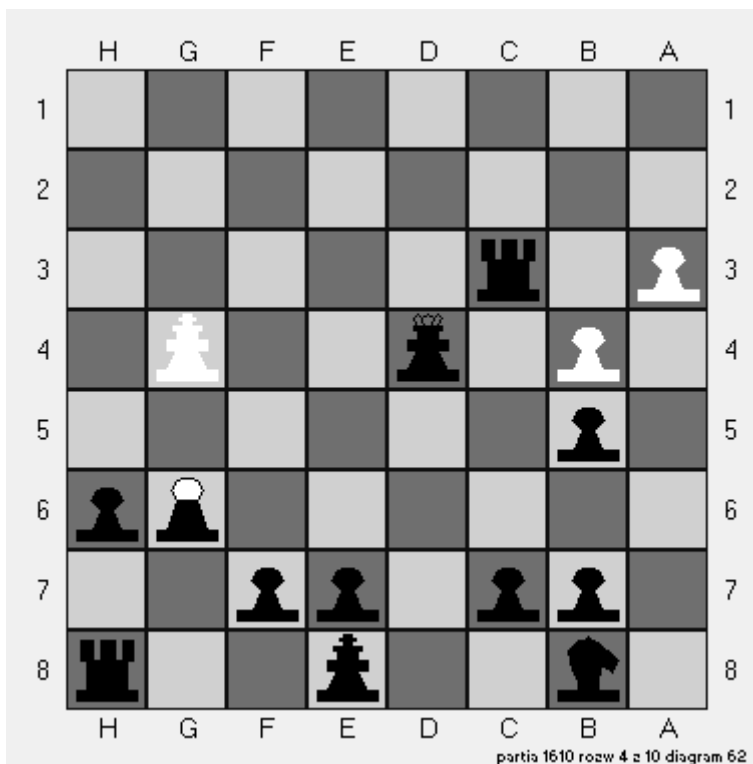


Diagram 114, partia_1610_rozw_4_z_10_diagram_62

Finał 1610.5, dla ruchu H7->H5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[60] h7- h5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[61] Kg4-Kh4 (1) ruch białym królem

[62] Hd2-Hf4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

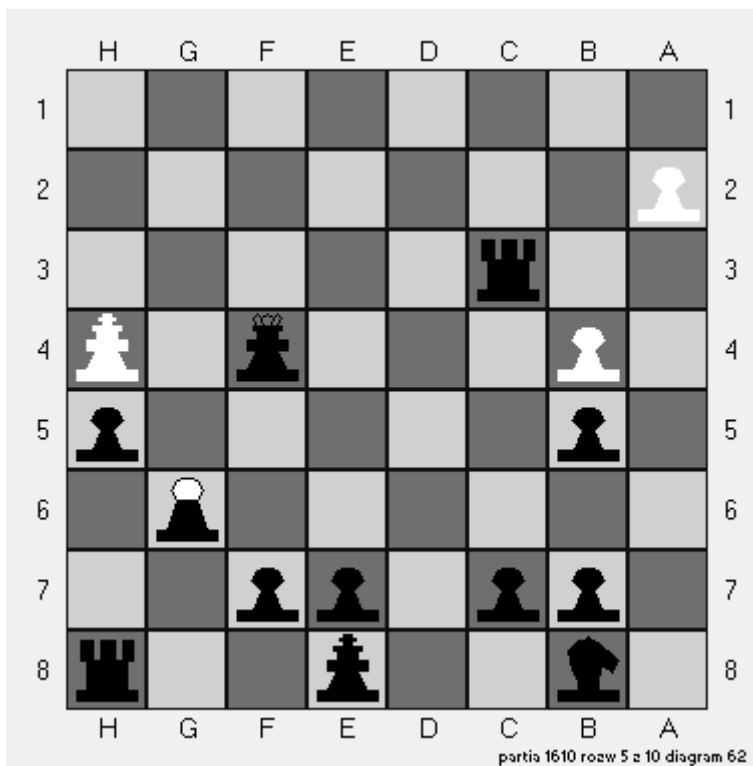


Diagram 115, partia_1610_rozw_5_z_10_diagram_62

Finał 1610.6, dla ruchu D2->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[60] Hd2-He3 (1) ruch czarnym hetmanem

[61] a2- a3 (1) ruch białym pionkiem

[62] Wc3-Wc4 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

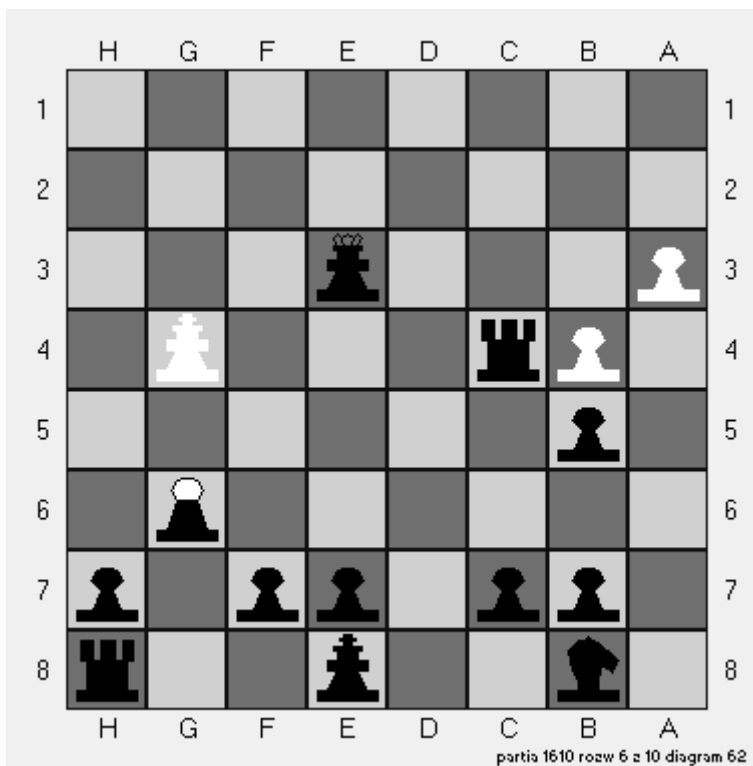


Diagram 116, partia_1610_rozw_6_z_10_diagram_62

Finał 1610.7, dla ruchu F7->F5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[60] f7- f5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[61] Kg4-Kh4 (1) ruch białym królem

[62] Hd2-Hf4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

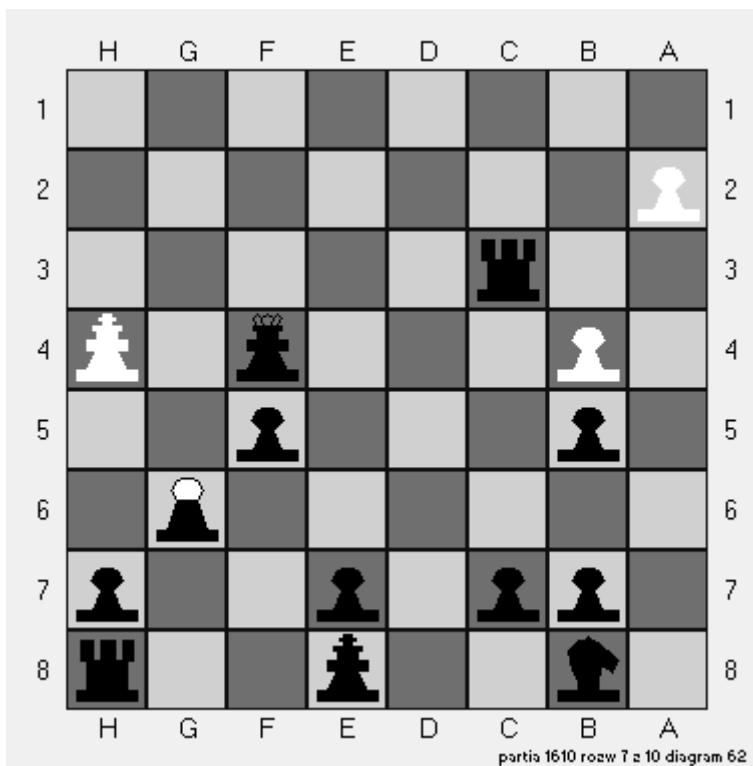


Diagram 117, partia_1610_rozw_7_z_10_diagram_62

Finał 1610.9, dla ruchu D2->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[60] Hd2-Hd4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[61] Kg4-Kg5 (1) ruch białym królem

[62] h7- h6 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

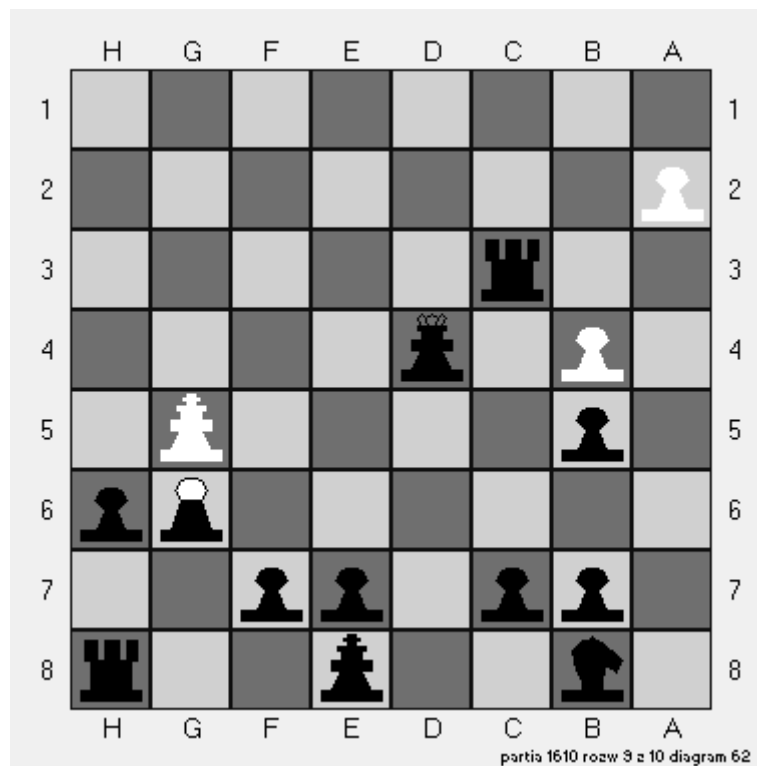


Diagram 119, partia_1610_rozw_9_z_10_diagram_62

Finał 1610.10, dla ruchu D2->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[60] Hd2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[61] Kg4-Kf4 (1) ruch białym królem

[62] Hg2-Hg3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

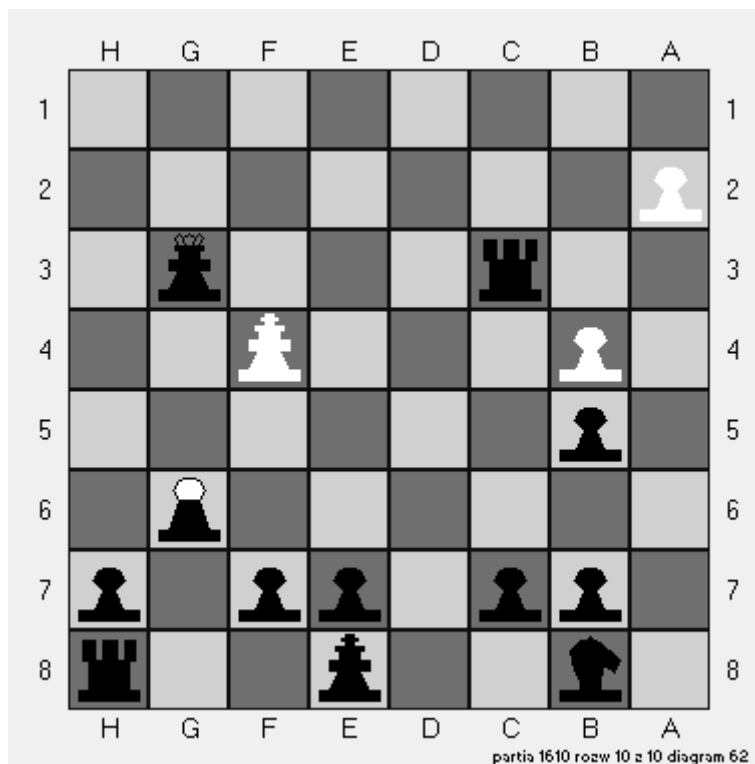


Diagram 120, partia_1610_rozw_10_z_10_diagram_62

Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1611, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,d7-d6, długość partii 54 ruchy.

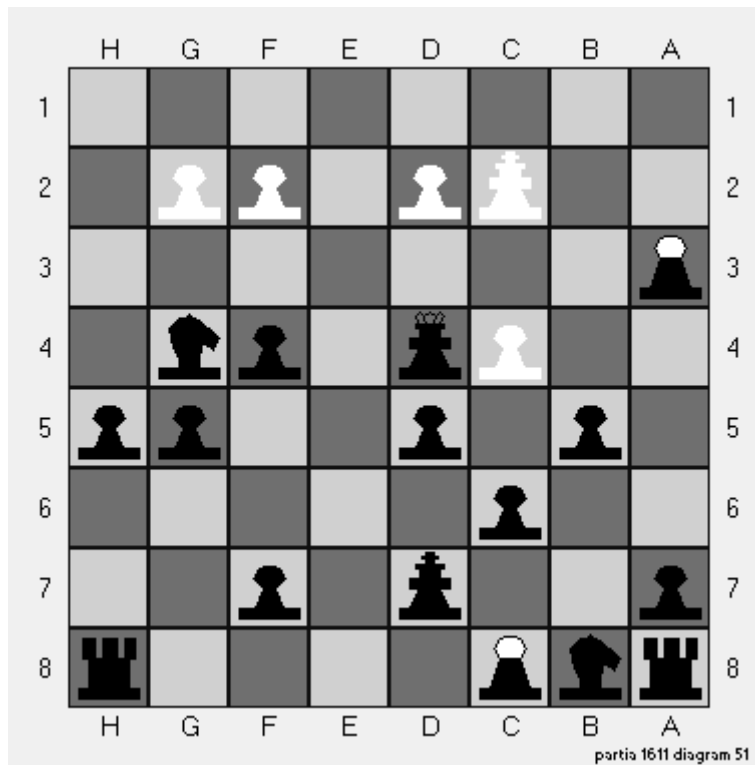


Diagram 121, partia_1611_diagram_51

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

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

1) _____

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->H4	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H8->H6	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->H7	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	H8->G8	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	H8->F8	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	H8->E8	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	H8->D8	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	G4->H2	możliwy mat	(53:0,2/10) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	9	G4->H6	możliwy mat	(53:0,2/10) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	G4->F2	możliwy mat	(!) (53:0,8/8) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (54:8,8/8)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->F2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na F2 zbitym białym pionkiem, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	11	G4->F6	możliwy mat	(53:0,2/10) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	12	G4->E3	możliwy mat	(53:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (54:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

				(!) (54:4,4/4)			E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
13	13	G4->E5	możliwy mat	(53:0,3/10) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	14	F4->F3	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	15	F7->F5	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	16	F7->F6	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	17	D4->G7	możliwy mat	(53:0,2/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	19	D4->F6	możliwy mat	(53:0,2/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	21	D4->E4	możliwy mat	(53:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na E4
20	22	D4->E5	możliwy mat	(53:0,2/11) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	23	D4->D2	możliwy mat	(53:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (54:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na D2 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	25	D4->C3	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
23	27	D4->C5	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na C5

24	30	D4->A1	możliwy mat	(53:0,1/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	31	D5->C4	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na C4 zbity biały pionek
26	32	D7->E6	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	33	D7->E7	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	34	D7->E8	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	35	D7->D6	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	36	D7->D8	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	37	D7->C7	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	38	C6->C5	możliwy mat	(53:0,2/8) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
33	39	C8->B7	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
34	40	C8->A6	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
35	41	B5->C4	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:5,5/5)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na C4 zbity biały pionek
36	42	B5->B4	możliwy mat	(53:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
37	43	B8->A6	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
38	47	A3->C1	możliwy mat	(53:0,3/10) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <2,1,0,0,0>, (!) (54:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
39	50	A3->B4	możliwy mat	(53:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
40	51	A7->A5	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
41	52	A7->A6	możliwy mat	(53:0,2/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 52 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G4->F2, 53:0,8/8 osiem na osiem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1611.1, dla ruchu G4->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 10)

[52] Sg4:Sf2 (2) pobicie czarnym koniem białego pionka

[53] Kc2-Kb3 (1) ruch białym królem

[54] Hd4-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

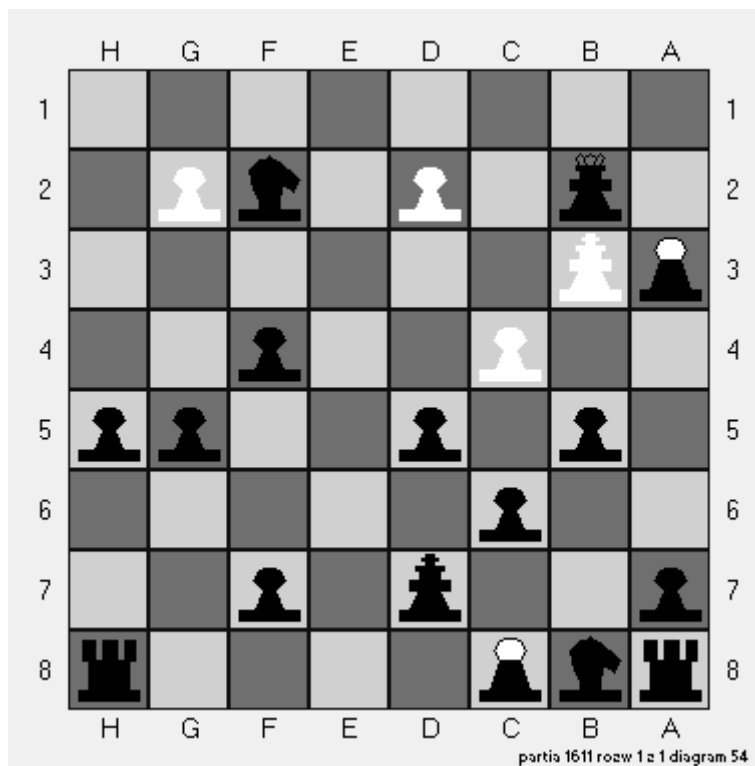


Diagram 122, partia_1611_rozw_1_z_1_diagram_54

Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1612, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,c7-c5, długość partii 68 ruchów.

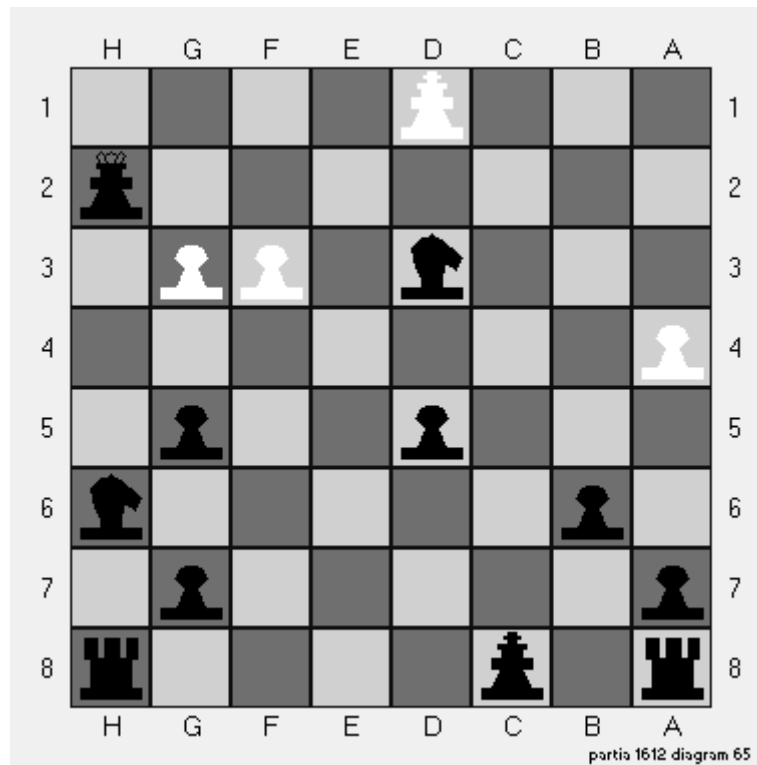


Diagram 123, partia_1612_diagram_65

Oczekiwany 66 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 68 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 67 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:66

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	14	H6->G4	możliwy mat	(67:1,2/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (68:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	16	H6->F5	możliwy mat	(!) (67:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H6->F5 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5
3	21	H8->E8	możliwy mat	(!) (67:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H8->E8 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na E8
4	26	D3->F4	możliwy mat	(67:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	27	D3->E1	możliwy mat	(67:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	29	D3->C1	możliwy mat	(67:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	32	D3->B4	możliwy mat	(67:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (68:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na B4

Spośród 42 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) H6->F5, 67:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadziły do sukcesu
- 2) H8->E8, 67:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadziły do sukcesu

Finał 1612.1, dla ruchu H6->F5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[66] Sh6-Sf5 (1) ruch czarnym koniem

[67] a4- a5 (1) ruch białym pionkiem

[68] Sf5-Se3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

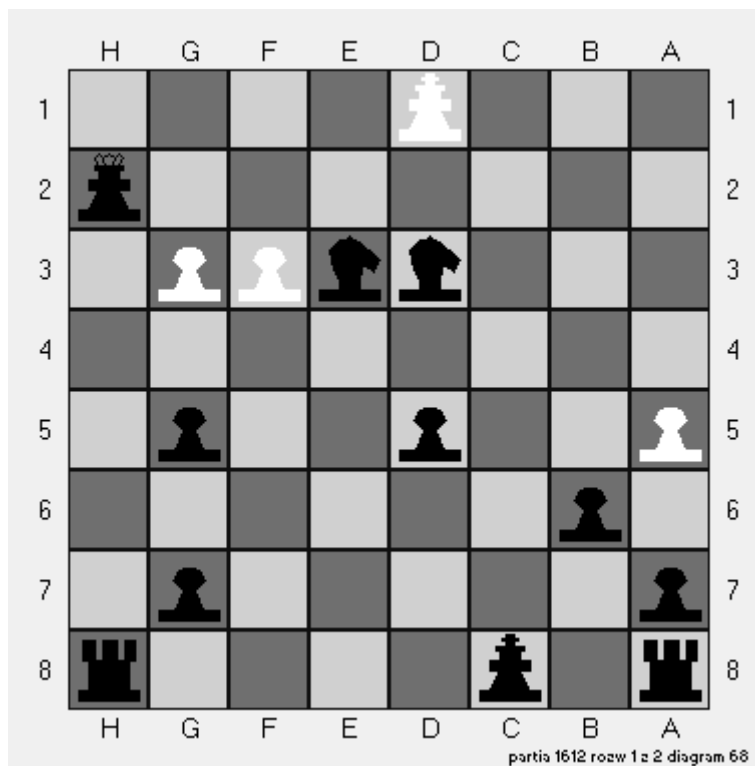


Diagram 124, partia_1612_rozw_1_z_2_diagram_68

Finał 1612.2, dla ruchu H8->E8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[66] Wh8-We8 (1) ruch czarną wieżą

[67] g3- g4 (1) ruch białym pionkiem

[68] We8-We1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

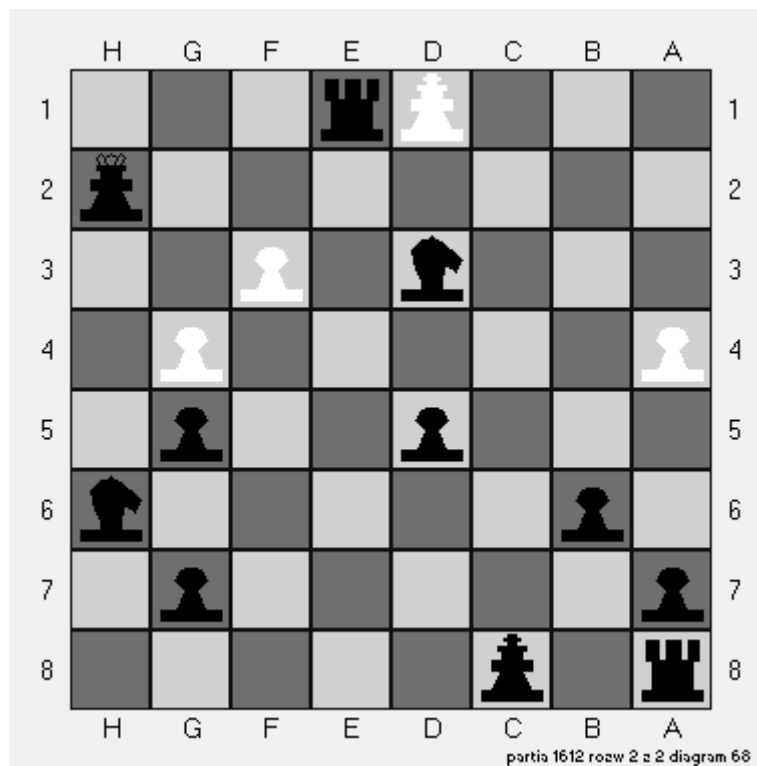


Diagram 125, partia_1612_rozw_2_z_2_diagram_68

Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1613, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,c7-c6, długość partii 42 ruchy.

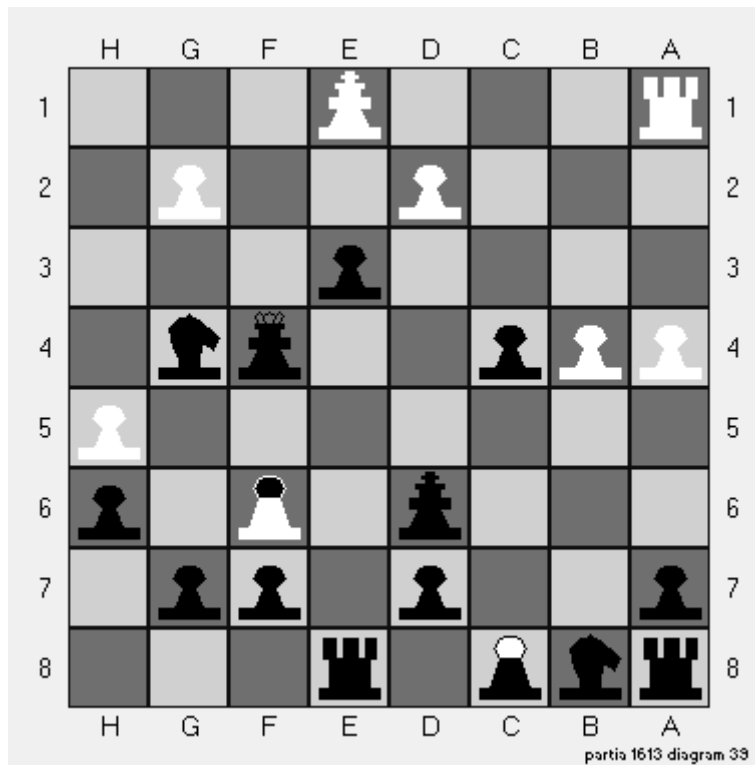


Diagram 126, partia_1613_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 39 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:40

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G4->H2	możliwy mat	(41:0,18/24) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	3	G4->F6	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na F6 zбитy biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	4	G4->E5	możliwy mat	(41:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (42:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
4	5	G7->G5	możliwy mat	(41:0,1/24) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	6	G7->G6	możliwy mat	(41:0,1/25) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	7	G7->F6	możliwy mat	(41:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:14,14/14)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na F6 zбитy biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	9	F4->G3	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na G3
8	12	F4->F2	możliwy mat	(!) (41:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F4->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F2
9	13	F4->F3	możliwy mat	(41:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (42:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
10	14	F4->F5	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	15	F4->F6	możliwy mat	(41:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:14,14/14)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F6 zбитy biały

							Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	18	F4->D4	możliwy mat	(41:0,1/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (42:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
13	19	E3->E2	możliwy mat	(41:0,15/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (42:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E3 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	21	E8->H8	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	22	E8->G8	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	23	E8->F8	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	24	E8->E4	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	25	E8->E5	możliwy mat	(41:0,1/20) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (42:20,20/20)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
19	26	E8->E6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	27	E8->E7	możliwy mat	(41:0,1/22) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (42:22,22/22)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
21	28	E8->D8	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,1,0](?) <2,0,0,1,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
22	29	D6->E6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na E6, w następnym ruchu

							możliwość straty: czarnego pionka
23	30	D6->D5	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	31	D6->C6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	32	D6->C7	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	33	C4->C3	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [4,0,0,0,0](?) <4,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	34	C8->B7	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	35	C8->A6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	36	B8->C6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	37	B8->A6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	38	A7->A5	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
32	39	A7->A6	możliwy mat	(41:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

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

1) F4->F2, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1613.1, dla ruchu F4->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

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

[41] Ke1-Kd1 (1) ruch białym królem

[42] Hf2:Hd2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

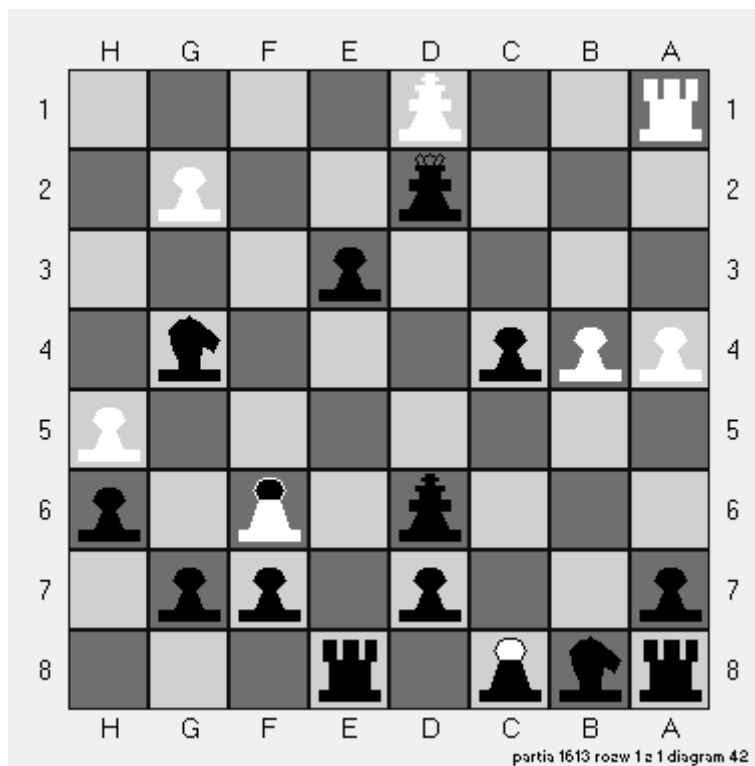


Diagram 127, partia_1613_rozw_1_z_1_diagram_42

Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.

Partia 1614, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sg8-Sh6, Sg1-Sf3, b7-b5, długość partii 52 ruchy.

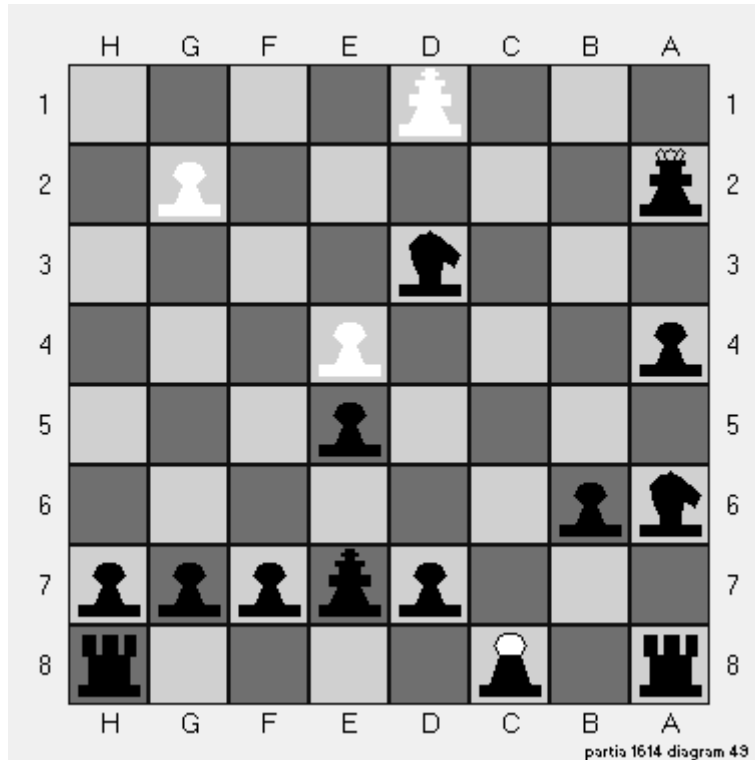


Diagram 128, partia_1614_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

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

Jakiego ruchu nie mogą wykonać czarne hetmanem na a2, aby nie zaprzepaścić szansy na sukces.

Swoją odpowiedź zanotuj:

4) _____

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:50

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	18	D3->F4	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na F4
2	19	D3->E1	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	20	D3->C1	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	23	D3->B4	możliwy mat	(51:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na B4
5	24	D7->D5	możliwy mat	(!) (51:0,3/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (52:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->D5 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	25	D7->D6	możliwy mat	(!) (51:1,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->D6 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
7	44	A6->B4	możliwy mat	(!) (51:1,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A6->B4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B4

Spośród 47 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) D7->D5, 51:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) D7->D6, 51:1,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na dwie ścieżki będzie prowadzić do remisu
- 3) A6->B4, 51:1,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na dwie ścieżki będzie prowadzić do remisu

Rozwiązania remisowe.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H5	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
2	2	H7->H6	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	3	H8->G8	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
4	4	H8->F8	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
5	5	H8->E8	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na

							E8
6	6	H8->D8	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na D8
7	7	G7->G5	możliwy pat	(!) (51:2,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)	(!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: G7->G5 remisujesz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5
8	8	G7->G6	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
9	9	F7->F5	możliwy pat	(51:1,0/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	10	F7->F6	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
11	11	E7->F6	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F6
12	12	E7->F8	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F8
13	13	E7->E6	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E6
14	14	E7->E8	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8
15	15	E7->D6	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D6
16	16	E7->D8	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D8
17	26	C8->B7	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
18	27	B6->B5	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na B5
19	28	A2->G2	pewny pat	(51:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: A2->G2 remisujesz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A2 na G2 zbity biały pionek
20	29	A2->F2	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A2 na F2
21	37	A2->B2	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A2 na B2
22	41	A4->A3	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A4 na A3
23	42	A6->C5	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			Koniem z pozycji A6 na C5
24	43	A6->C7	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na C7
25	45	A6->B8	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B8
26	46	A8->B8	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8
27	47	A8->A7	możliwy pat	(51:1,0/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 47 ruchów, jeden ruch hetmanem na a2 prowadzi do zmarnowania szansy na sukces:

1) A2->G2, 51:0/0 pewny pat w 1 ruchu

Finał 1614.1, dla ruchu D7->D5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[50] d7- d5 (1) ruch czarnym pionkiem

[51] e4: d5 (2) pobicie białym pionkiem czarnego pionka

[52] Gc8-Gg4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

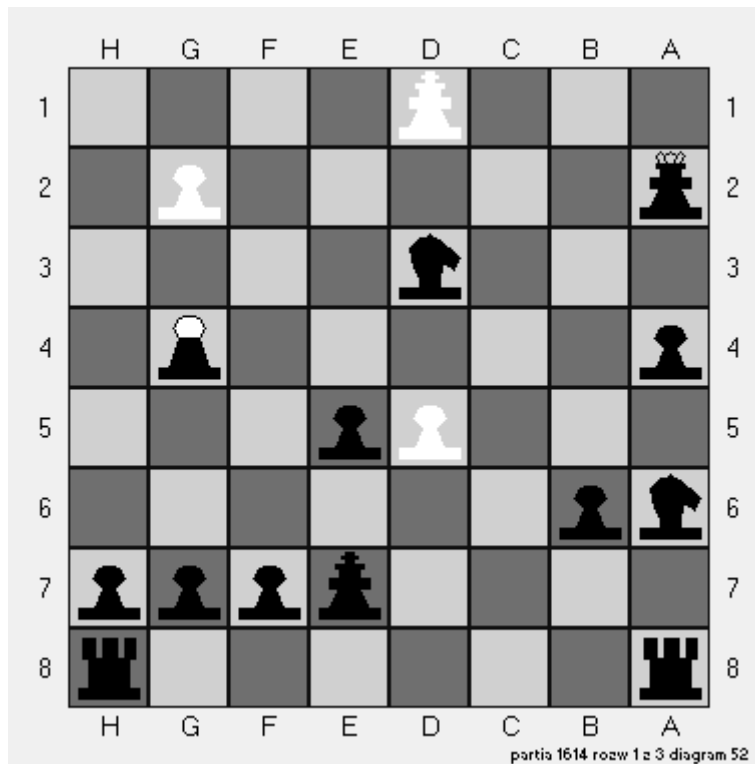


Diagram 129, partia_1614_rozw_1_z_3_diagram_52

Finał 1614.2, dla ruchu D7->D6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 25)

[50] d7- d6 (1) ruch czarnym pionkiem

[51] g2- g3 (1) ruch białym pionkiem

[52] Gc8-Gg4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

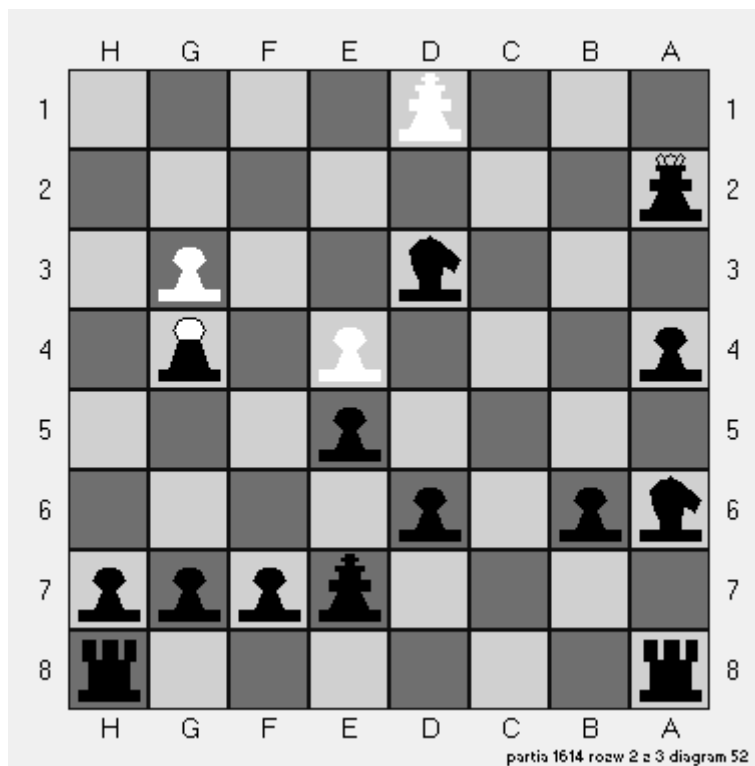


Diagram 130, partia_1614_rozw_2_z_3_diagram_52

Finał 1614.3, dla ruchu A6->B4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 44)

[50] Sa6-Sb4 (1) ruch czarnym koniem

[51] g2- g3 (1) ruch białym pionkiem

[52] Ha2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

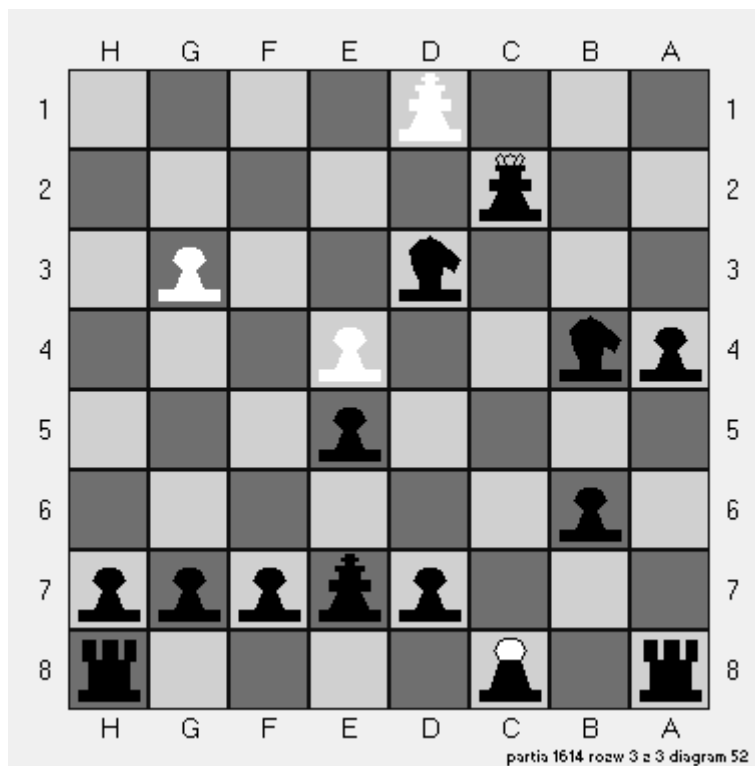


Diagram 131, partia_1614_rozw_3_z_3_diagram_52

Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1615, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,b7-b6, długość partii 44 ruchy.

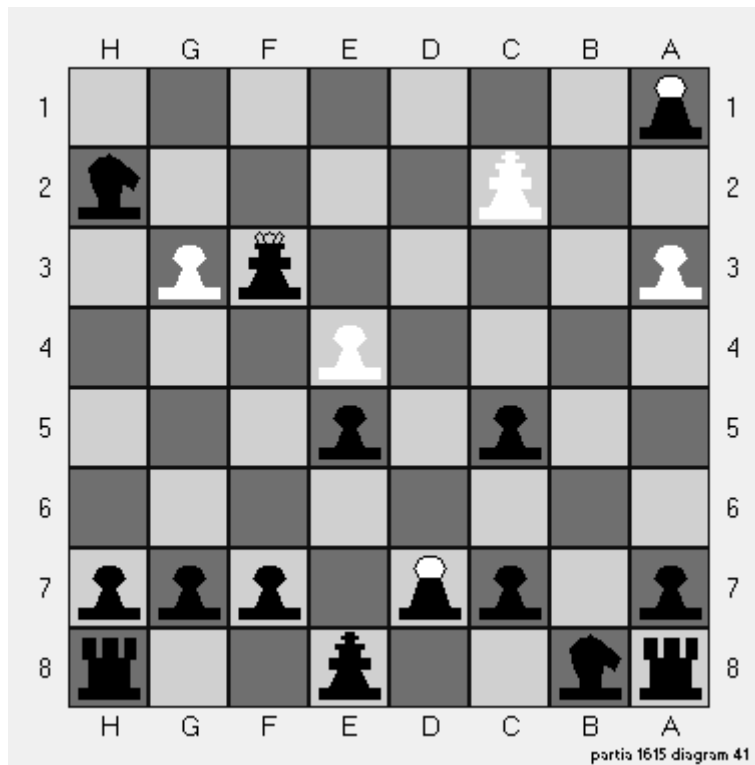


Diagram 132, partia_1615_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 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 oczekiwany ruch nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	11	F3->G2	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na G2
2	15	F3->F2	możliwy mat	(43:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F2
3	19	F3->E2	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na E2
4	20	F3->E3	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na E3
5	21	F3->E4	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na E4 zбиты biały pionek
6	24	F3->C3	możliwy mat	(!) (43:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F3->C3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na C3
7	26	F3->A3	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na A3 zбиты biały pionek
8	34	D7->G4	możliwy mat	(43:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na G4
9	36	D7->E6	możliwy mat	(43:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na E6
10	40	D7->A4	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na A4

Spośród 49 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F3->C3, 43:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 1615.1, dla ruchu F3->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[42] Hf3-Hc3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[43] Kc2-Kd1 (1) ruch białym królem

[44] Gd7-Gg4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

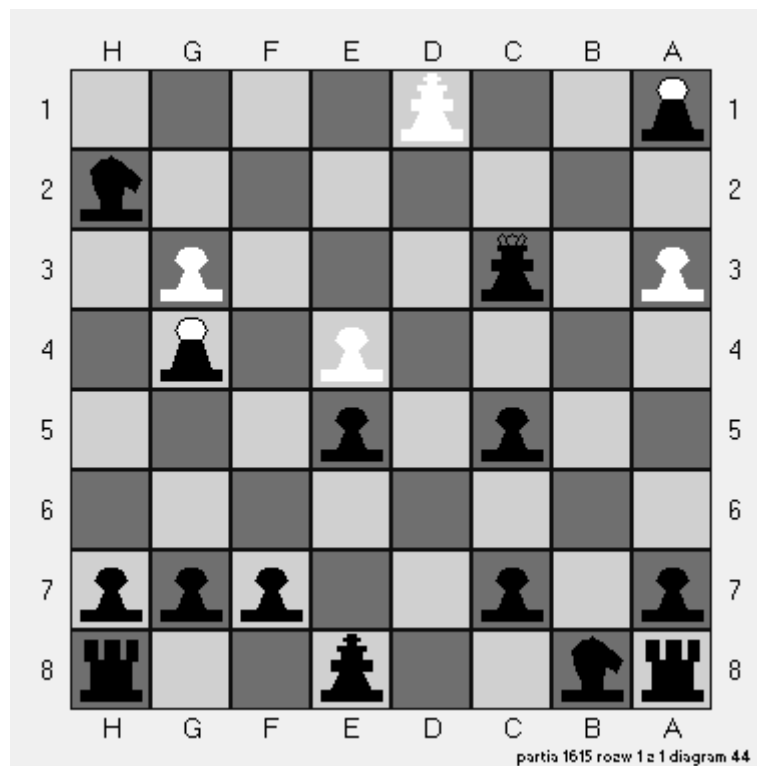


Diagram 133, partia_1615_rozw_1_z_1_diagram_44

Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1616, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,Sb8-Sc6, długość partii 54 ruchy.

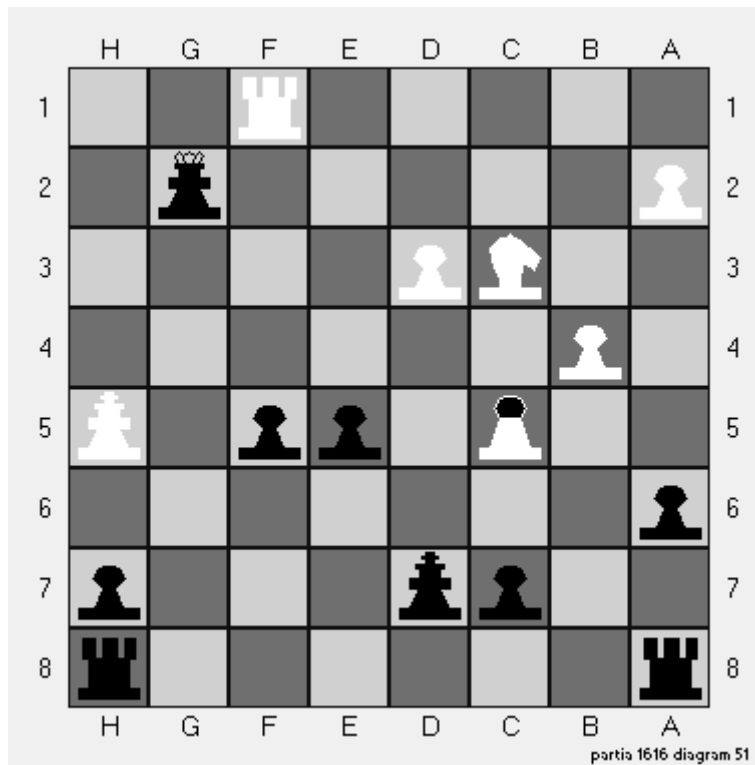


Diagram 134, partia_1616_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

1) _____

2) _____

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	H7->H6	możliwy mat	(53:0,30/32) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:32,32/32)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H8->G8	możliwy mat	(53:0,32/33) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:33,33/33)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	H8->F8	możliwy mat	(53:0,2/33) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (54:33,33/33)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
4	4	H8->E8	możliwy mat	(53:0,2/33) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:33,33/33)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	H8->D8	możliwy mat	(53:0,2/33) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:33,33/33)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	H8->C8	możliwy mat	(53:0,2/33) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:33,33/33)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	H8->B8	możliwy mat	(53:0,2/33) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:33,33/33)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	11	G2->G1	możliwy mat	(53:0,2/32) w 2 ruchu [1,0,0,0,2](?) <1,0,0,0,2>, (!) (54:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
9	12	G2->G3	możliwy mat	(53:0,1/32) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	13	G2->G4	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: G2->G4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na G4
11	15	G2->G6	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: G2->G6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na G6
12	16	G2->G7	możliwy mat	(53:0,1/32) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:32,32/32)			Hetmanem z pozycji G2 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	17	G2->G8	możliwy mat	(53:0,2/33) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	20	G2->F3	możliwy mat	(53:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (54:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
15	21	G2->E2	możliwy mat	(53:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
16	30	F5->F4	możliwy mat	(53:0,1/32) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:32,32/32)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	31	E5->E4	możliwy mat	(53:0,2/34) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <3,0,0,0,0>, (!) (54:34,34/34)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	32	D7->E6	możliwy mat	(53:0,2/33) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	33	D7->E8	możliwy mat	(53:0,2/33) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	34	D7->D8	możliwy mat	(53:0,2/33) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	35	D7->C6	możliwy mat	(53:0,2/33) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	36	D7->C8	możliwy mat	(53:0,2/33) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	37	C7->C6	możliwy mat	(53:0,2/33) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:33,33/33)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	38	A6->A5	możliwy mat	(53:0,2/34) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (54:34,34/34)			pionkiem z pozycji A6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	39	A8->G8	możliwy mat	(53:0,32/33) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (54:33,33/33)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	40	A8->F8	możliwy mat	(53:0,2/33) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (54:33,33/33)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
27	41	A8->E8	możliwy mat	(53:0,2/33) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:33,33/33)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	42	A8->D8	możliwy mat	(53:0,2/33) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:33,33/33)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	43	A8->C8	możliwy mat	(53:0,2/33) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:33,33/33)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	44	A8->B8	możliwy mat	(53:0,2/33) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:33,33/33)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	45	A8->A7	możliwy mat	(53:0,2/33) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (54:33,33/33)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka

Spośród 45 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) G2->G4, 53:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) G2->G6, 53:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1616.1, dla ruchu G2->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[52] Hg2-Hg4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[53] Kh5-Kh6 (1) ruch białym królem

[54] Hg4-Hg6 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

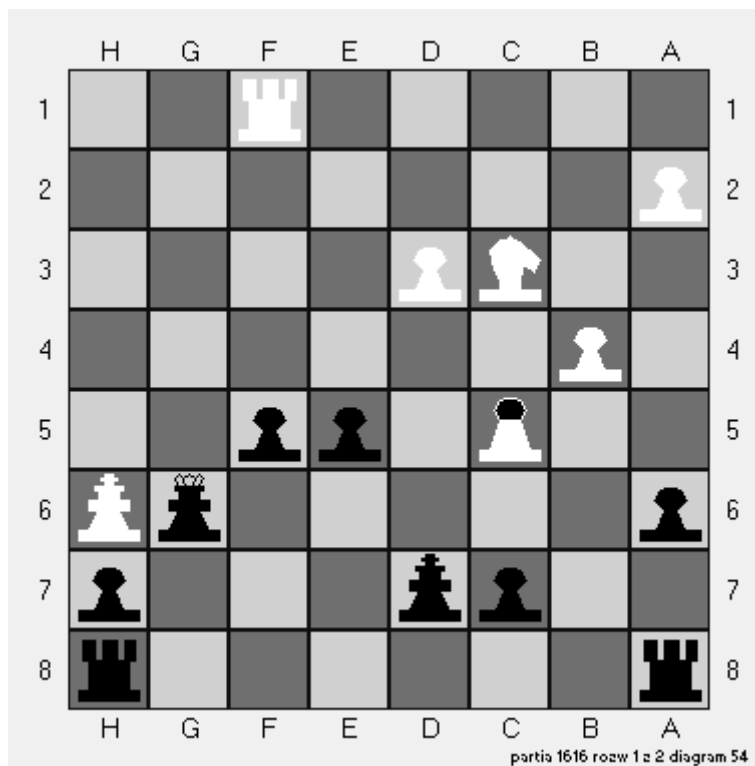


Diagram 135, partia_1616_rozw_1_z_2_diagram_54

Finał 1616.2, dla ruchu G2->G6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[52] Hg2-Hg6 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[53] Kh5-Kh4 (1) ruch białym królem

[54] Hg6-Hg4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

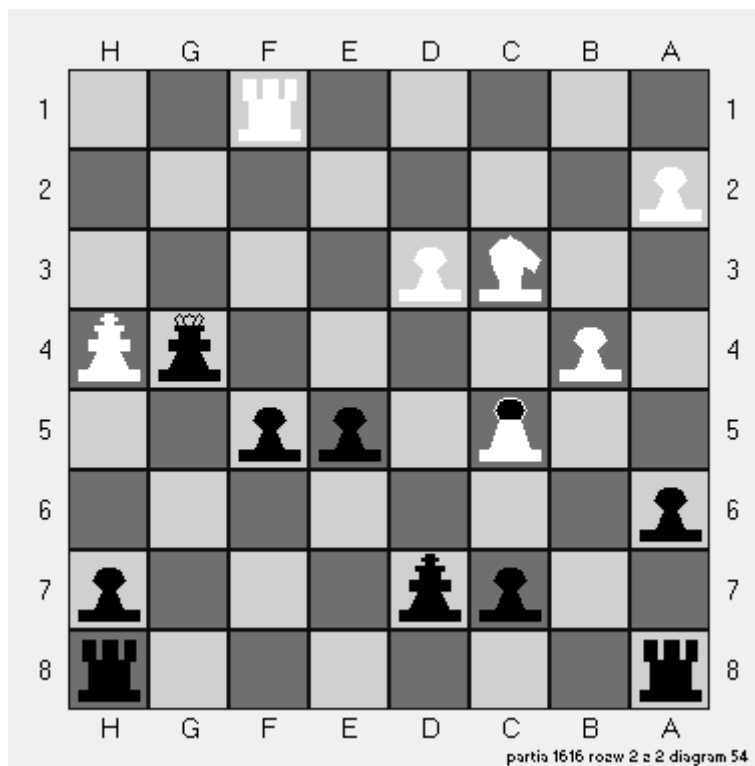


Diagram 136, partia_1616_rozw_2_z_2_diagram_54

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1617, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,Sb8-Sa6, długość partii 48 ruchów.

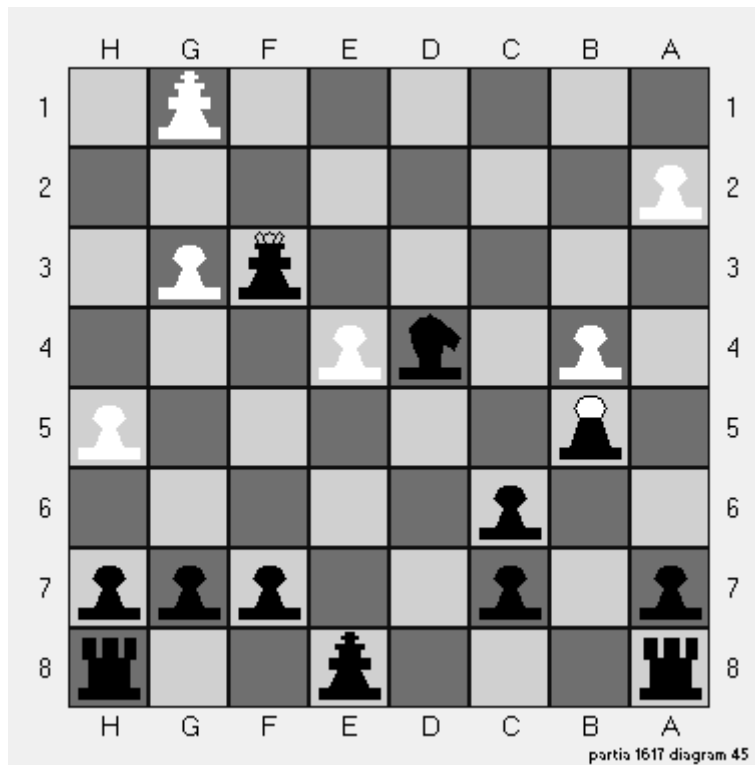


Diagram 137, partia_1617_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

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

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:46

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	11	F3->F1	możliwy mat	(!) (47:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F3->F1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F3 na F1
2	38	B5->F1	możliwy mat	(!) (47:0,7/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B5->F1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na F1

Spośród 48 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) B5->F1, 47:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) F3->F1, 47:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1617.1, dla ruchu B5->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 38)

[46] Gb5-Gf1 (1) ruch czarnym gońcem

[47] a2- a4 (1) ruch białym pionkiem

[48] Hf3-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

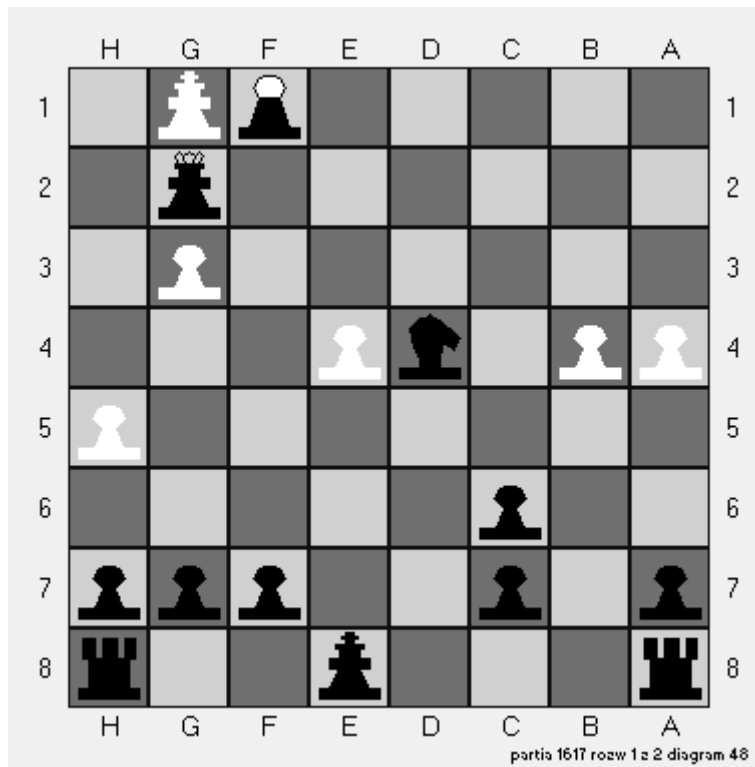


Diagram 138, partia_1617_rozw_1_z_2_diagram_48

Finał 1617.2, dla ruchu F3->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[46] Hf3-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[47] Kg1-Kh2 (1) ruch białym królem

[48] Sd4-Sf3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

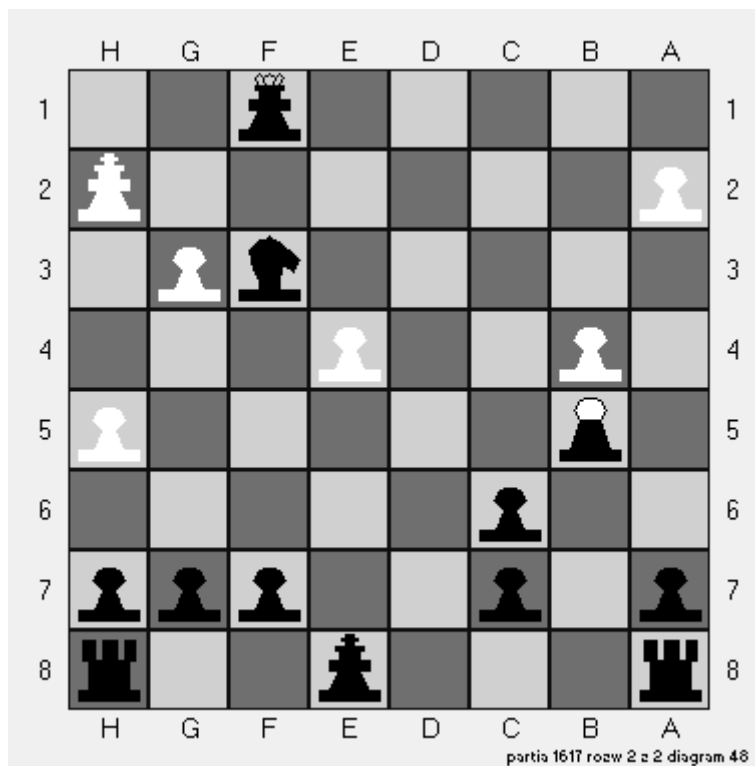


Diagram 139, partia_1617_rozw_2_z_2_diagram_48

Zadanie 49. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 1618, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,Sg1-Sf3,a7-a5, długość partii 46 ruchów.

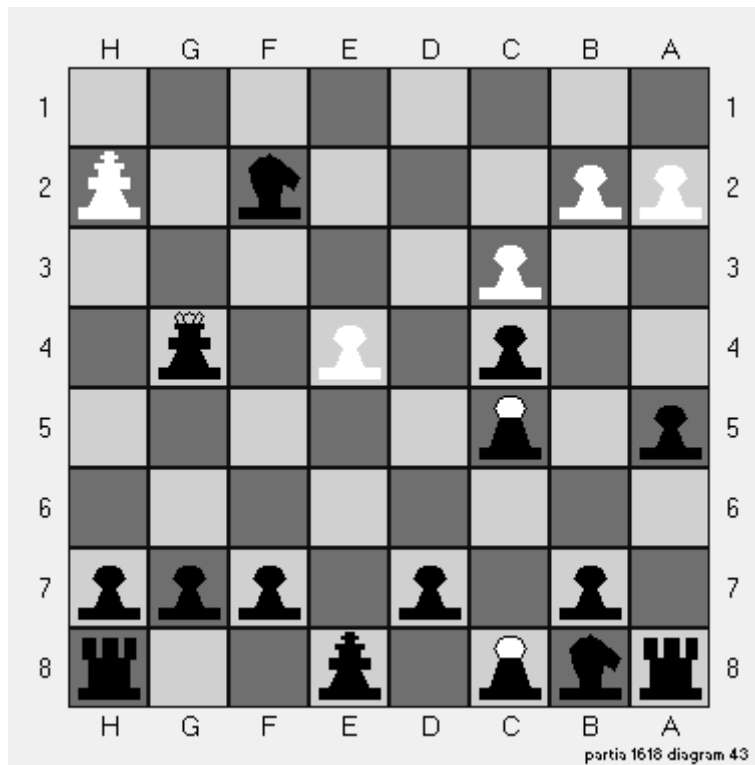


Diagram 140, partia_1618_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

Zaproponuj pięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	5	G4->H3	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->H3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H3
2	6	G4->H4	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H4
3	7	G4->H5	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H5
4	13	G4->F3	możliwy mat	(!) (45:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->F3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na F3
5	17	G4->E4	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na E4 zбитy biały pionek
6	22	F2->H1	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	23	F2->H3	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na H3
8	24	F2->E4	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na E4 zбитy biały pionek
9	25	F2->D1	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na D1
10	26	F2->D3	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na D3
11	27	F7->F5	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	33	D7->D5	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	36	C5->E3	możliwy mat	(!) (45:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C5->E3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E3
14	38	C5->D4	możliwy mat	(45:0,5/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na

				(!) (46:6,6/6)			D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
15	39	C5->D6	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C5->D6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na D6
16	49	A8->A6	możliwy mat	(!) (45:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A6 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6

Spośród 50 ruchów, pięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) C5->E3, 45:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) A8->A6, 45:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) C5->D6, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 4) G4->H3, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 5) G4->F3, 45:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1618.1, dla ruchu C5->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[44] Gc5-Ge3 (1) ruch czarnym gońcem

[45] e4- e5 (1) ruch białym pionkiem

[46] Ge3-Gf4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

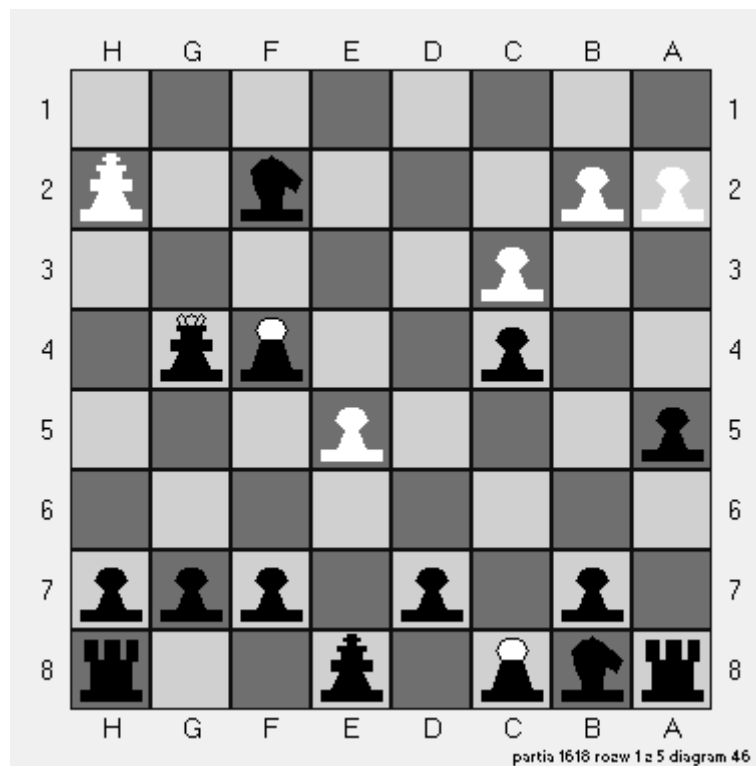


Diagram 141, partia_1618_rozw_1_z_5_diagram_46

Finał 1618.2, dla ruchu A8->A6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 49)

[44] Wa8-Wa6 (1) ruch czarną wieżą

[45] e4- e5 (1) ruch białym pionkiem

[46] Wa6-Wb6 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

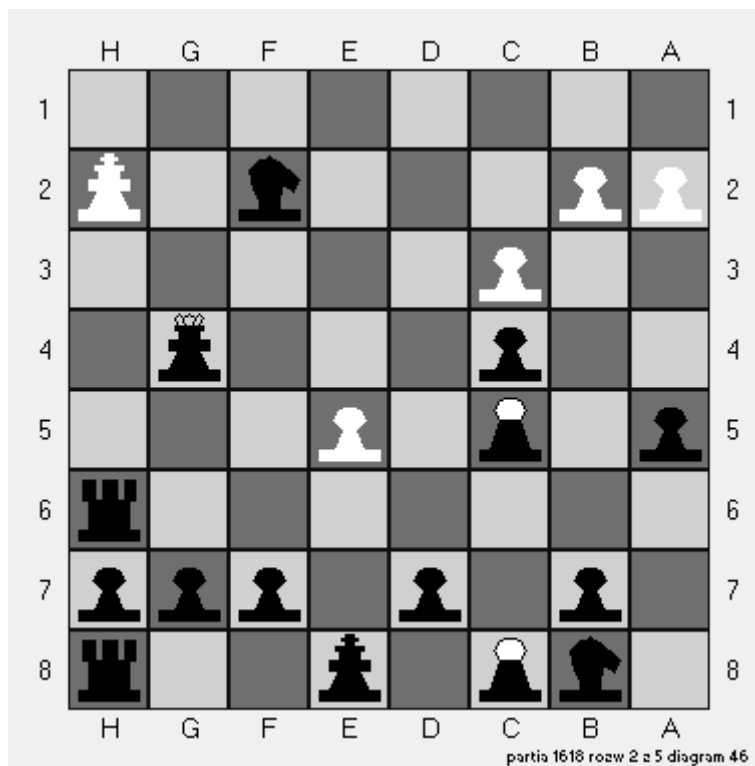


Diagram 142, partia_1618_rozw_2_z_5_diagram_46

Finał 1618.3, dla ruchu C5->D6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 39)

[44] Gc5-Gd6 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] e4- e5 (1) ruch białym pionkiem

[46] Gd6:Ge5 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest mat/

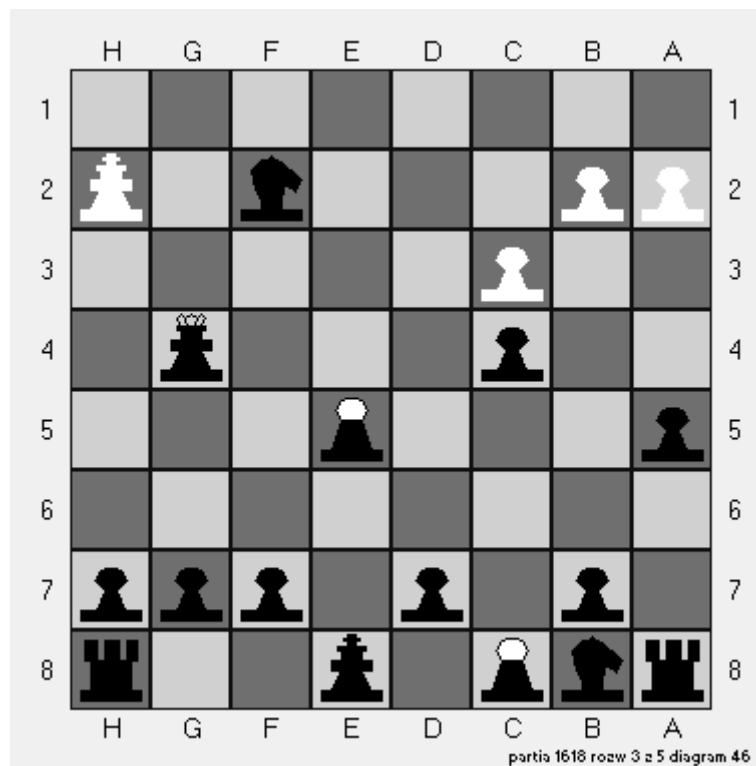


Diagram 143, partia_1618_rozw_3_z_5_diagram_46

Finał 1618.4, dla ruchu G4->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[44] Hg4-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kh2-Kg1 (1) ruch białym królem

[46] Sf2-Sd3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

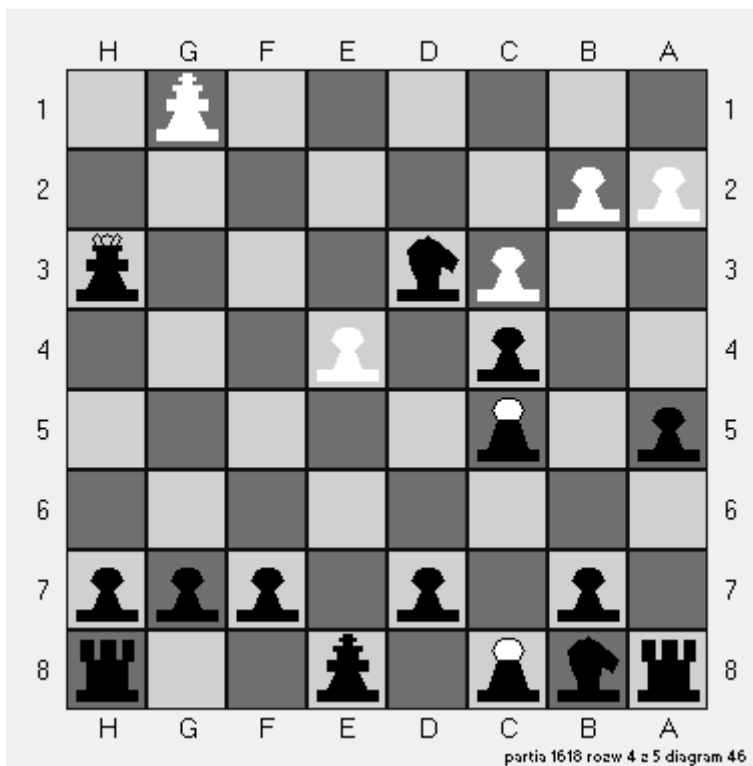


Diagram 144, partia_1618_rozw_4_z_5_diagram_46

Finał 1618.5, dla ruchu G4->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[44] Hg4-Hf3 (1) ruch czarnym hetmanem

[45] e4- e5 (1) ruch białym pionkiem

[46] Sf2-Sg4 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

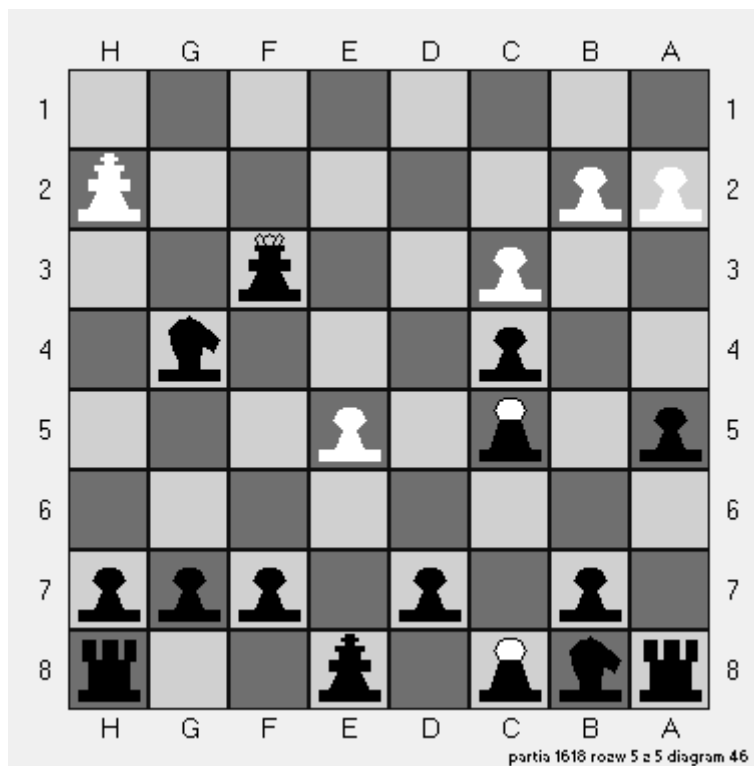


Diagram 145, partia_1618_rozw_5_z_5_diagram_46

Zadanie 50. Znajdź 35 ruchów prowadzących do sukcesu i 5 ruchów prowadzących do remisu.

Partia 1619, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sg8-Sh6, Sg1-Sf3, a7-a6, długość partii 46 ruchów.

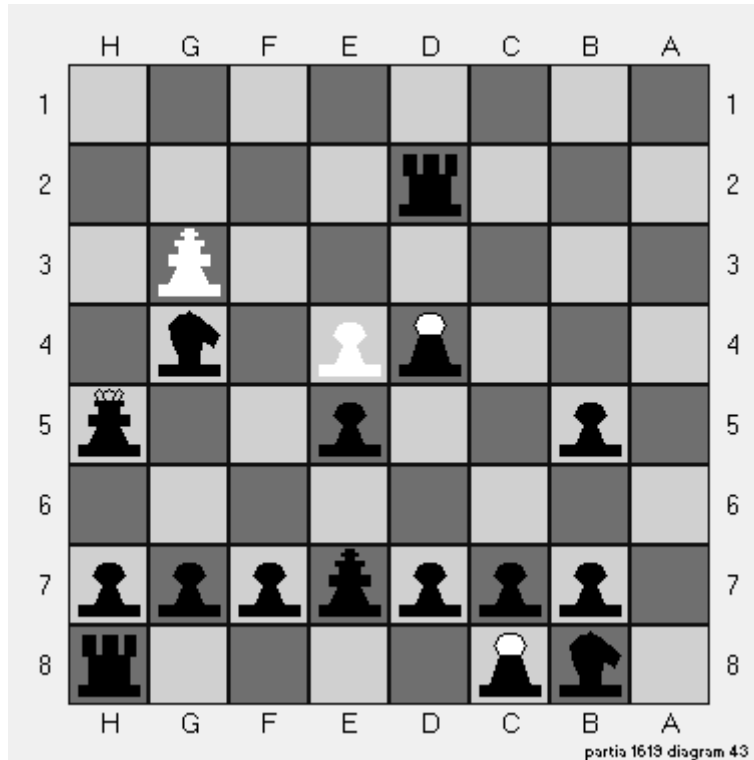


Diagram 146, partia_1619_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 54 różne ruchy.

Zaproponuj trzydzieści pięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

- | | | | | | |
|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 1) _____ | 7) _____ | 13) _____ | 19) _____ | 25) _____ | 31) _____ |
| 2) _____ | 8) _____ | 14) _____ | 20) _____ | 26) _____ | 32) _____ |
| 3) _____ | 9) _____ | 15) _____ | 21) _____ | 27) _____ | 33) _____ |
| 4) _____ | 10) _____ | 16) _____ | 22) _____ | 28) _____ | 34) _____ |
| 5) _____ | 11) _____ | 17) _____ | 23) _____ | 29) _____ | 35) _____ |
| 6) _____ | 12) _____ | 18) _____ | 24) _____ | 30) _____ | |

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

Jakich pięciu ruchów nie mogą wykonać czarne, aby nie zaprzepaścić szansy na sukces. czterech ruchów koniem na g4, jednego ruchu wieżą na d2

Swoją odpowiedź zanotuj:

- | | | |
|-----------|-----------|-----------|
| 36) _____ | 38) _____ | 40) _____ |
| 37) _____ | 39) _____ | |

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	H5->H2	możliwy mat	(45:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	4	H5->H4	możliwy mat	(45:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	5	H5->H6	możliwy mat	(45:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	6	H5->G5	możliwy mat	(45:2,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)	możliwy mat w 2 ruchu lub (!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: H5->G5 conajmniej remisujesz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na G5
5	7	H5->G6	możliwy mat	(45:2,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H5 na G6
6	9	H7->H6	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H7->H6 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
7	10	H8->G8	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H8->G8 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
8	11	H8->F8	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H8->F8 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
9	12	H8->E8	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H8->E8 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na E8
10	13	H8->D8	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H8->D8 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na D8
11	19	G7->G5	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G7->G5 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5
12	20	G7->G6	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G7->G6 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
13	21	F7->F5	możliwy mat	(45:2,1/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:2,2/2)	możliwy mat w 2 ruchu lub (!) pewny pat w 2 ruchu	wykonując ruch: F7->F5 conajmniej remisujesz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	22	F7->F6	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F7->F6 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6

15	23	E7->F6	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->F6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F6
16	24	E7->F8	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->F8 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F8
17	25	E7->E6	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->E6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E6
18	26	E7->E8	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->E8 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8
19	27	E7->D6	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->D6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D6
20	28	E7->D8	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->D8 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D8
21	29	D2->H2	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->H2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D2 na H2
22	30	D2->G2	możliwy mat	(45:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D2 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
23	34	D2->D3	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->D3 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D2 na D3
24	35	D2->C2	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->C2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D2 na C2
25	36	D2->B2	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->B2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D2 na B2
26	37	D2->A2	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->A2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D2 na A2
27	38	D4->G1	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D4->G1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na G1
28	39	D4->F2	możliwy mat	(!) (45:1,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D4->F2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na F2
29	40	D4->E3	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D4->E3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na E3
30	41	D4->C3	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D4->C3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na C3
31	42	D4->C5	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D4->C5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na C5
32	43	D4->B2	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D4->B2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na B2
33	44	D4->B6	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D4->B6	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4

						wygrywasz	na B6
34	45	D4->A1	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D4->A1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na A1
35	46	D4->A7	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D4->A7 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na A7
36	47	D7->D5	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
37	48	D7->D6	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->D6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
38	49	C7->C5	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C7->C5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5
39	50	C7->C6	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C7->C6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
40	51	B5->B4	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B5->B4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4
41	52	B7->B6	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B7->B6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
42	53	B8->C6	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->C6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
43	54	B8->A6	możliwy mat	(!) (45:1,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B8->A6 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6

Spośród 54 ruchów, trzydzieści pięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) B8->C6, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 2) E7->E6, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 3) E7->D6, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 4) D2->A2, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 5) D4->C5, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 6) B8->A6, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 7) H8->D8, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 8) F7->F6, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 9) E7->F6, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 10) E7->E8, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 11) E7->D8, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 12) D2->B2, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 13) H7->H6, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu

- 14) D4->C3, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 15) H8->G8, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 16) D4->B6, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 17) H8->F8, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 18) D7->D6, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 19) C7->C6, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 20) B7->B6, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 21) H8->E8, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 22) D2->C2, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 23) G7->G6, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 24) D4->G1, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 25) D4->E3, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 26) D4->B2, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 27) E7->F8, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 28) D4->A7, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 29) B5->B4, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 30) D4->A1, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 31) C7->C5, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 32) G7->G5, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 33) D2->H2, 45:1,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu i jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do remisu
- 34) D4->F2, 45:1,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na dwie ścieżki będzie prowadzić do remisu
- 35) D2->D3, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Rozwiązania remisowe.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	14	G4->H2	pewny pat	(45:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: G4->H2 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na H2
2	15	G4->H6	pewny pat	(45:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: G4->H6 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na H6
3	17	G4->F6	pewny pat	(45:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: G4->F6 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na F6
4	18	G4->E3	pewny pat	(45:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: G4->E3 remisujesz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E3

5	31	D2->F2	pewny pat	(45:0/0) w 1 ruchu	(!) pewny pat w 1 ruchu	wykonując ruch: D2->F2 remisujesz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D2 na F2
---	----	--------	-----------	--------------------	-------------------------	-----------------------------------	--

Spośród 54 ruchów, pięć ruchów prowadzi do zmarnowania szansy na sukces:

- 1) G4->F6, 45:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 2) G4->E3, 45:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 3) G4->H2, 45:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 4) G4->H6, 45:0/0 pewny pat w 1 ruchu
- 5) D2->F2, 45:0/0 pewny pat w 1 ruchu

Finał 1619.1, dla ruchu B8->C6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 53)

[44] Sb8-Sc6 (1) ruch czarnym koniem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

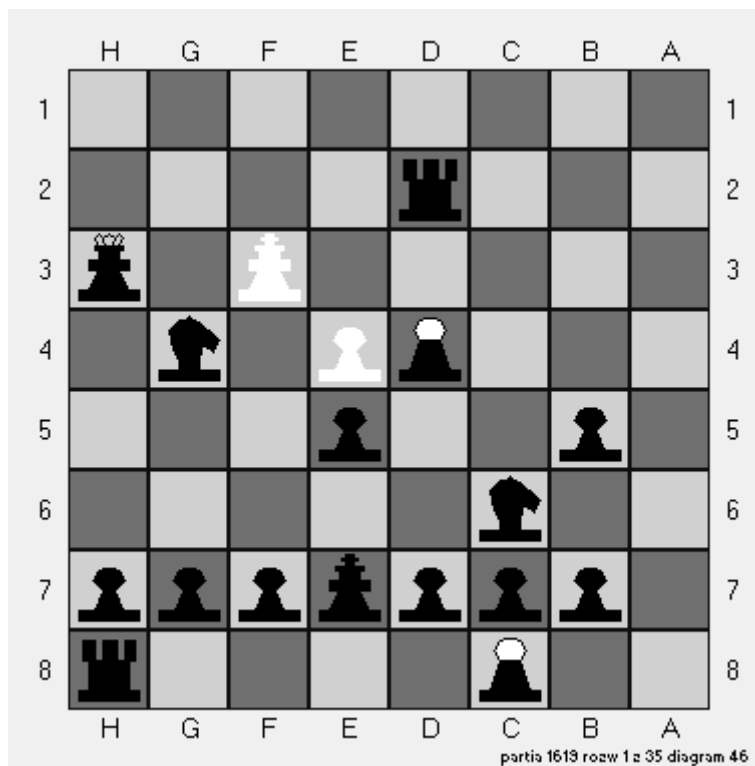


Diagram 147, partia_1619_rozw_1_z_35_diagram_46

Finał 1619.2, dla ruchu E7->E6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 25)

[44] Ke7-Ke6 (1) ruch czarnym królem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

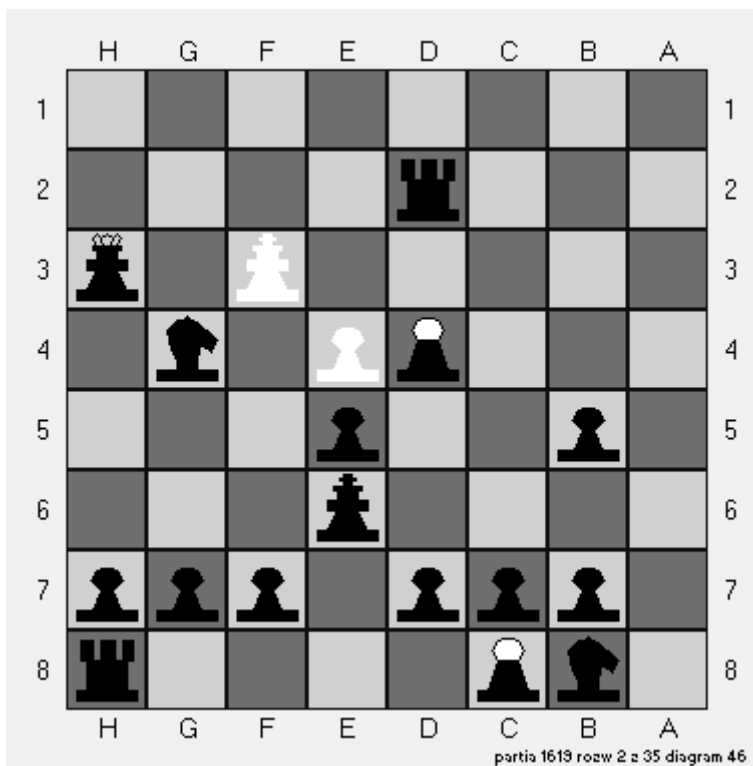


Diagram 148, partia_1619_rozw_2_z_35_diagram_46

Finał 1619.3, dla ruchu E7->D6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[44] Ke7-Kd6 (1) ruch czarnym królem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

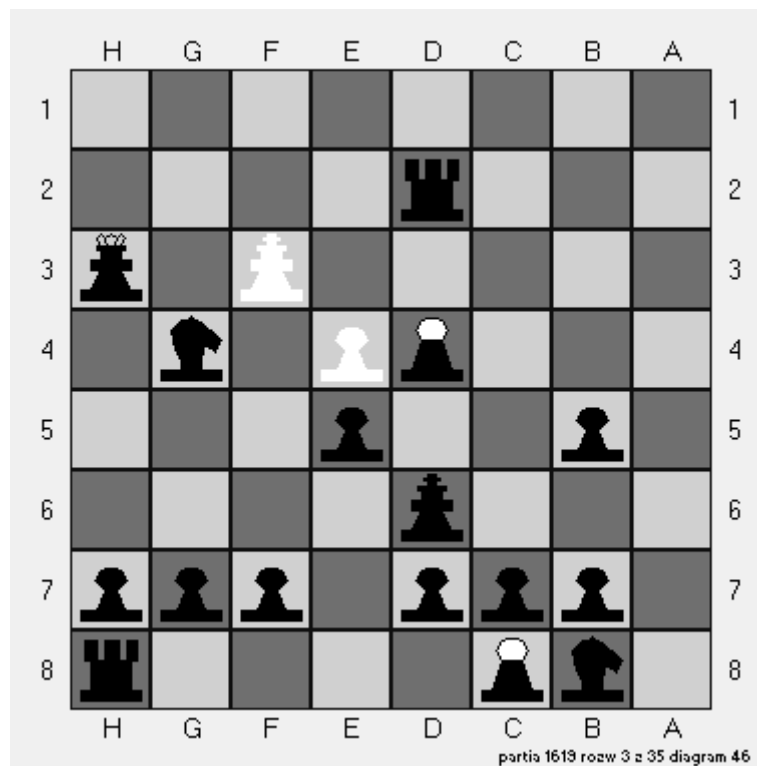


Diagram 149, partia_1619_rozw_3_z_35_diagram_46

Finał 1619.4, dla ruchu D2->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 37)

[44] Wd2-Wa2 (1) ruch czarną wieżą

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

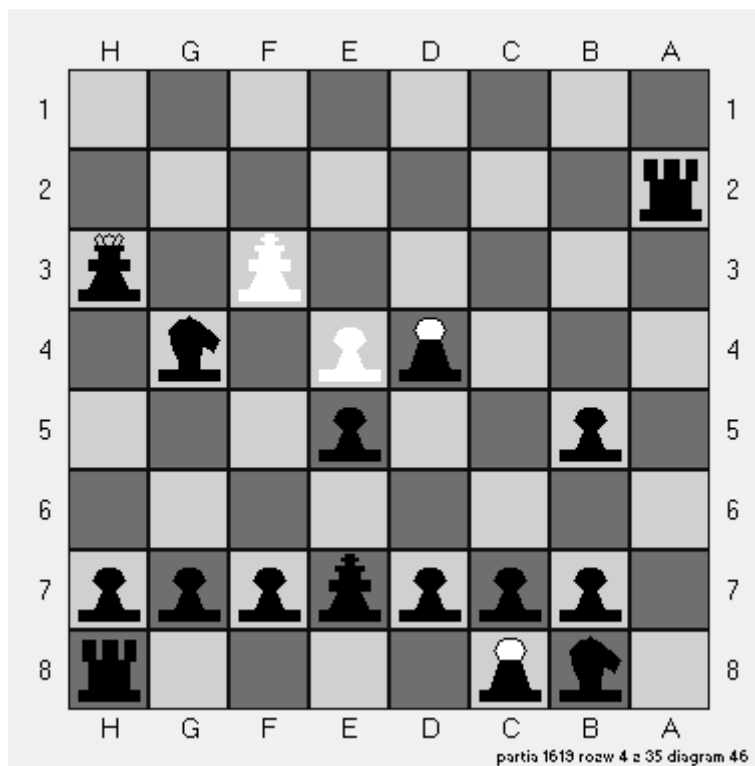


Diagram 150, partia_1619_rozw_4_z_35_diagram_46

Finał 1619.5, dla ruchu D4->C5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 42)

[44] Gd4-Gc5 (1) ruch czarnym gońcem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

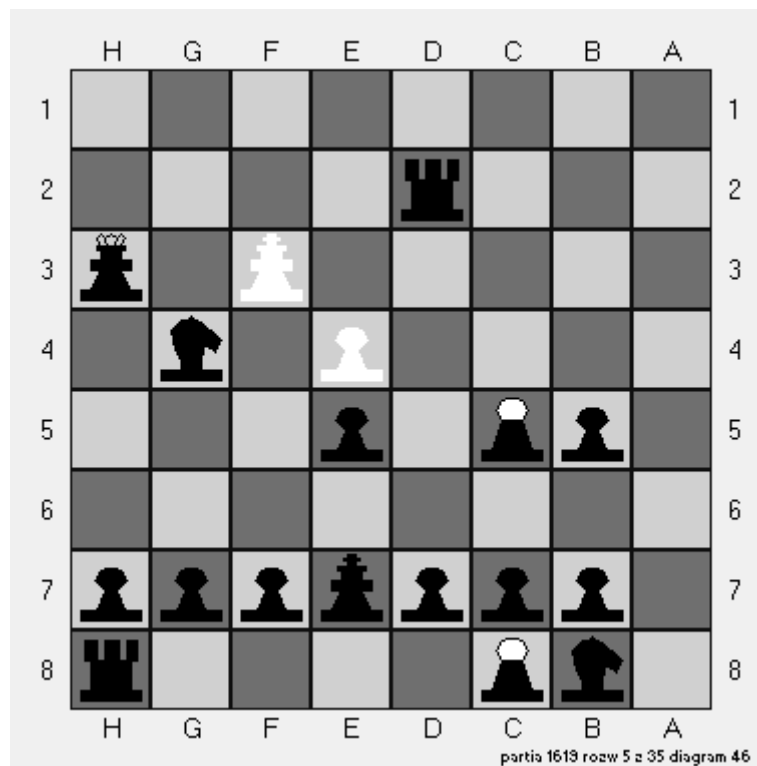


Diagram 151, partia_1619_rozw_5_z_35_diagram_46

Finał 1619.6, dla ruchu B8->A6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 54)

[44] Sb8-Sa6 (1) ruch czarnym koniem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

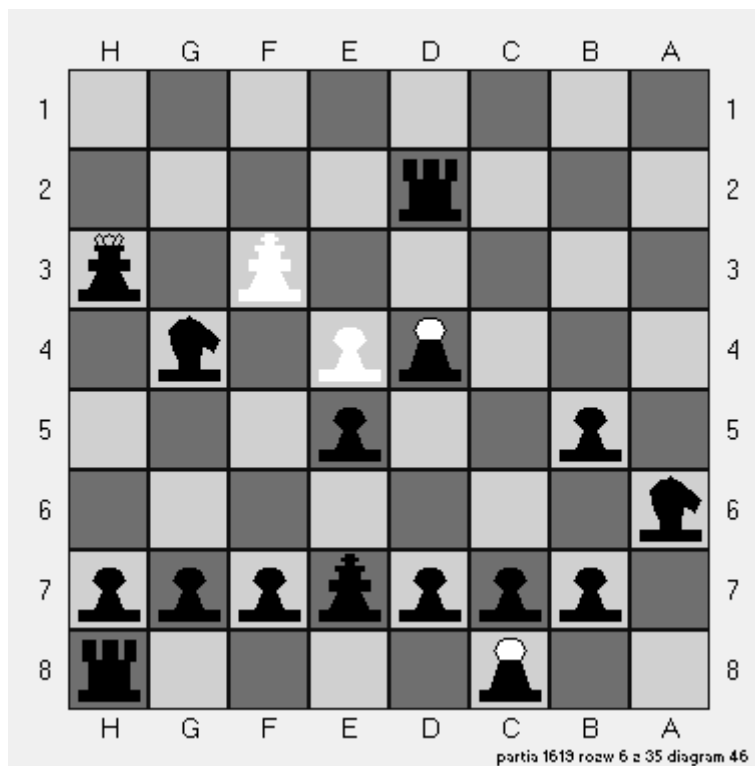


Diagram 152, partia_1619_rozw_6_z_35_diagram_46

Finał 1619.7, dla ruchu H8->D8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[44] Wh8-Wd8 (1) ruch czarną wieżą

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

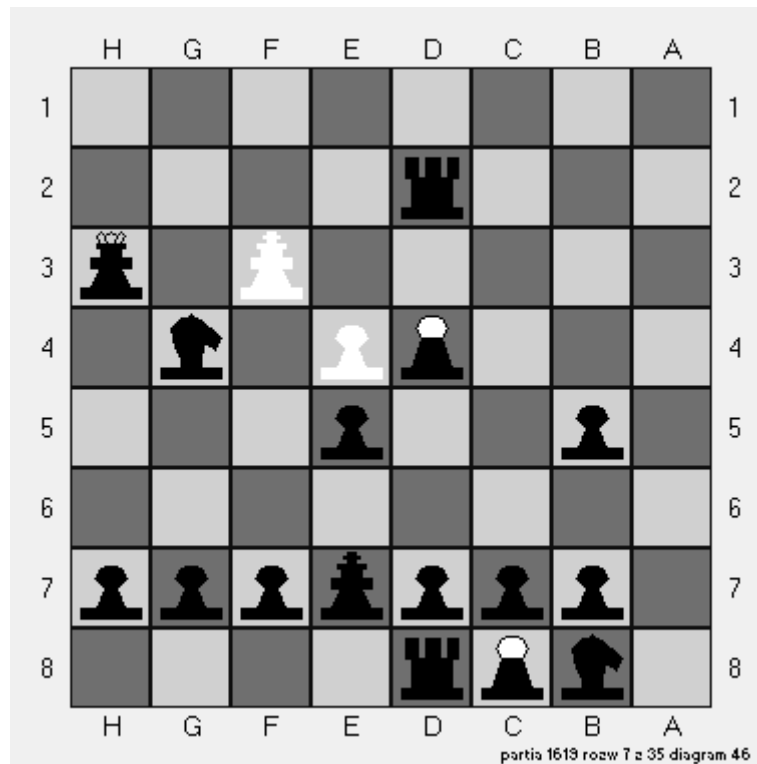


Diagram 153, partia_1619_rozw_7_z_35_diagram_46

Finał 1619.8, dla ruchu F7->F6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[44] f7- f6 (1) ruch czarnym pionkiem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

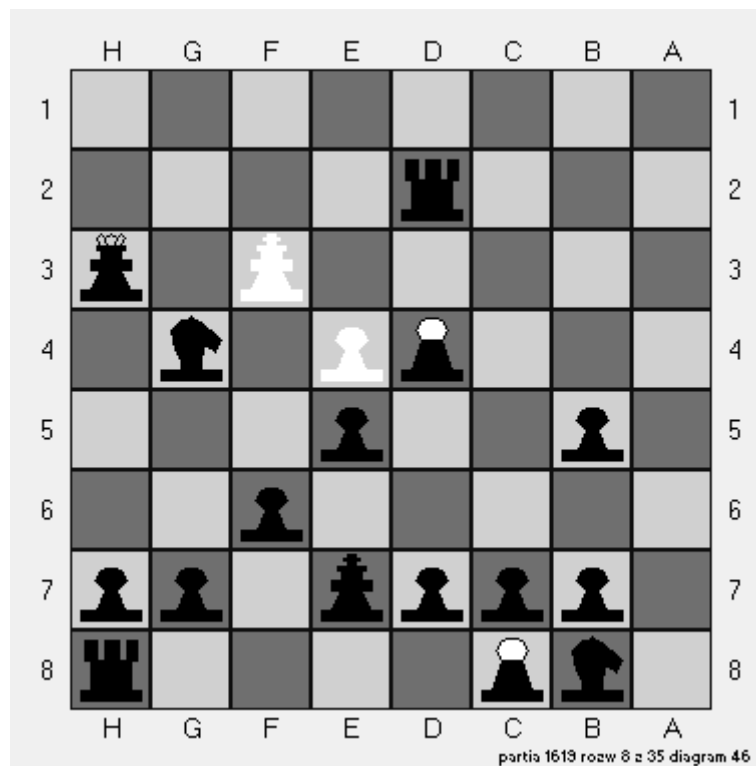


Diagram 154, partia_1619_rozw_8_z_35_diagram_46

Finał 1619.9, dla ruchu E7->F6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 23)

[44] Ke7-Kf6 (1) ruch czarnym królem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

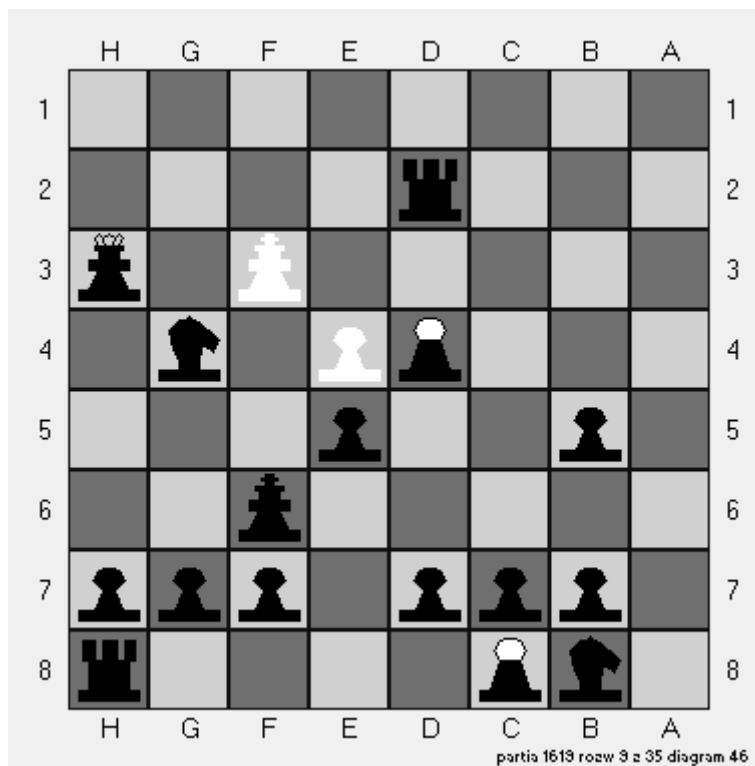


Diagram 155, partia_1619_rozw_9_z_35_diagram_46

Finał 1619.10, dla ruchu E7->E8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[44] Ke7-Ke8 (1) ruch czarnym królem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

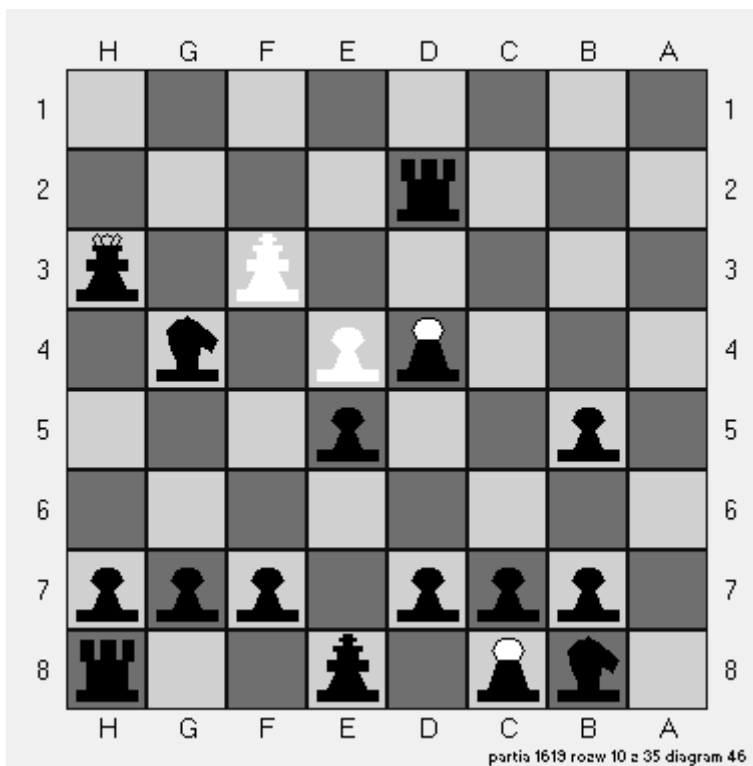


Diagram 156, partia_1619_rozw_10_z_35_diagram_46

Finał 1619.11, dla ruchu E7->D8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[44] Ke7-Kd8 (1) ruch czarnym królem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

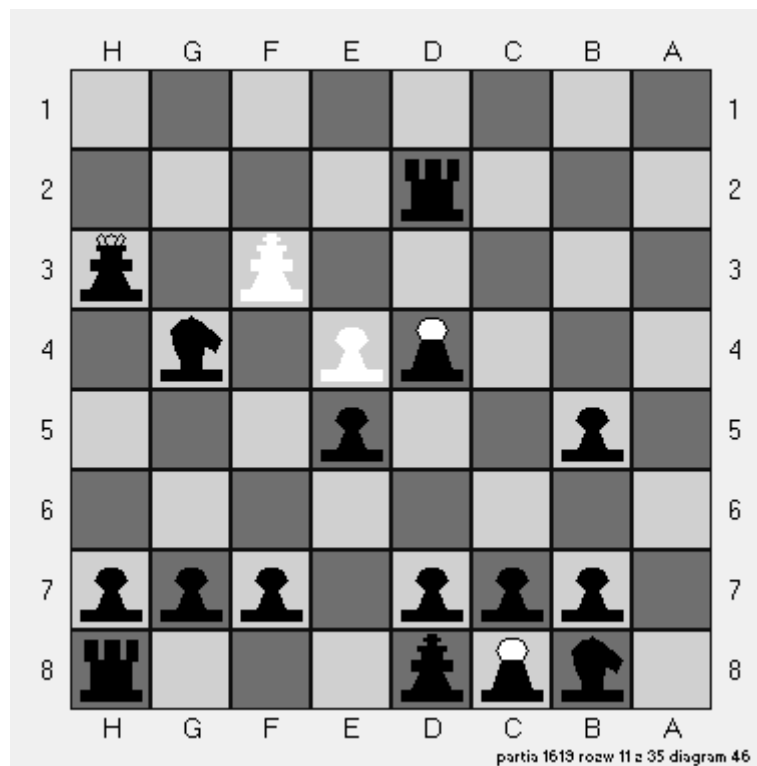


Diagram 157, partia_1619_rozw_11_z_35_diagram_46

Finał 1619.12, dla ruchu D2->B2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[44] Wd2-Wb2 (1) ruch czarną wieżą

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

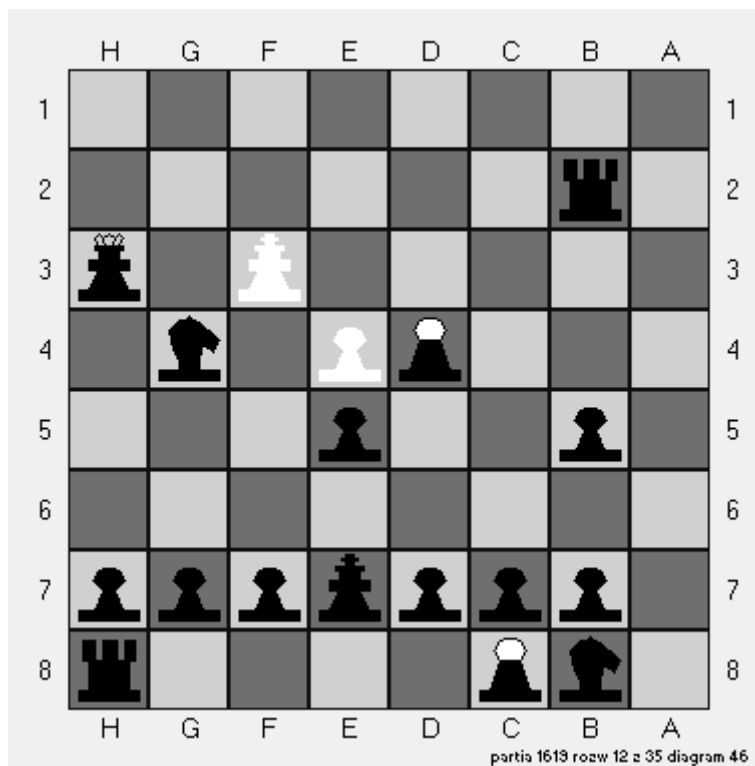


Diagram 158, partia_1619_rozw_12_z_35_diagram_46

Finał 1619.13, dla ruchu H7->H6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[44] h7- h6 (1) ruch czarnym pionkiem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

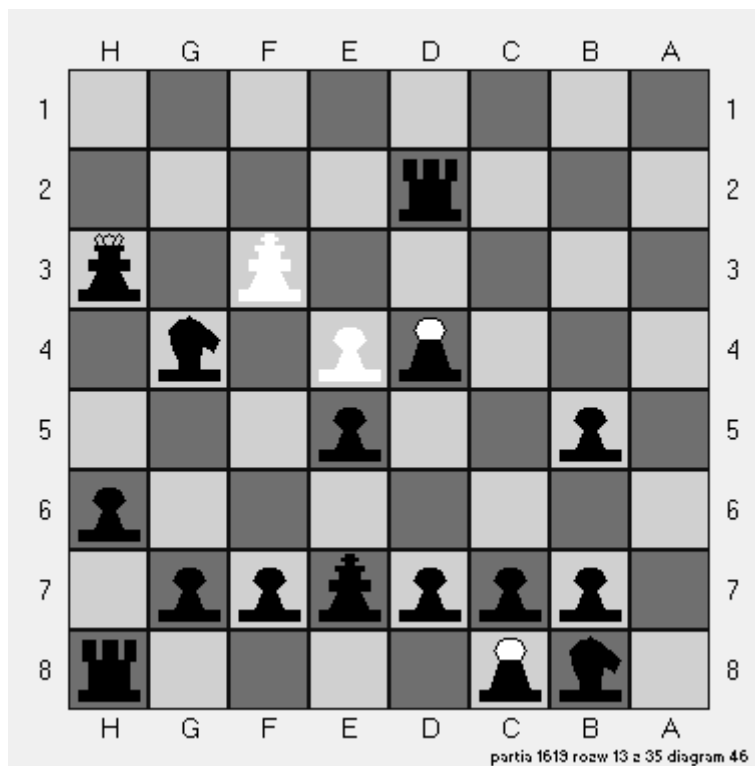


Diagram 159, partia_1619_rozw_13_z_35_diagram_46

Finał 1619.14, dla ruchu D4->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 41)

[44] Gd4-Gc3 (1) ruch czarnym gońcem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

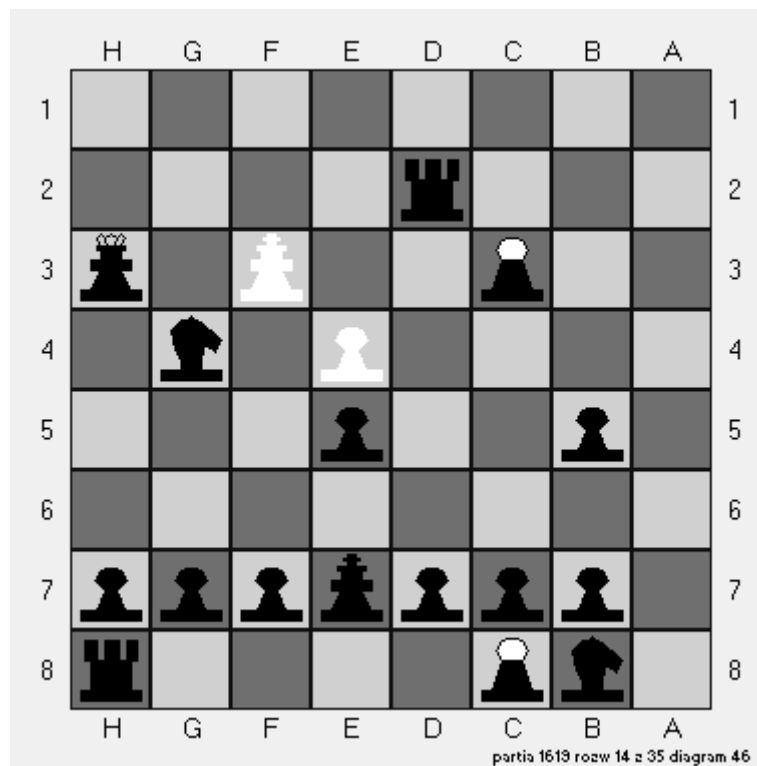


Diagram 160, partia_1619_rozw_14_z_35_diagram_46

Finał 1619.15, dla ruchu H8->G8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 10)

[44] Wh8-Wg8 (1) ruch czarną wieżą

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

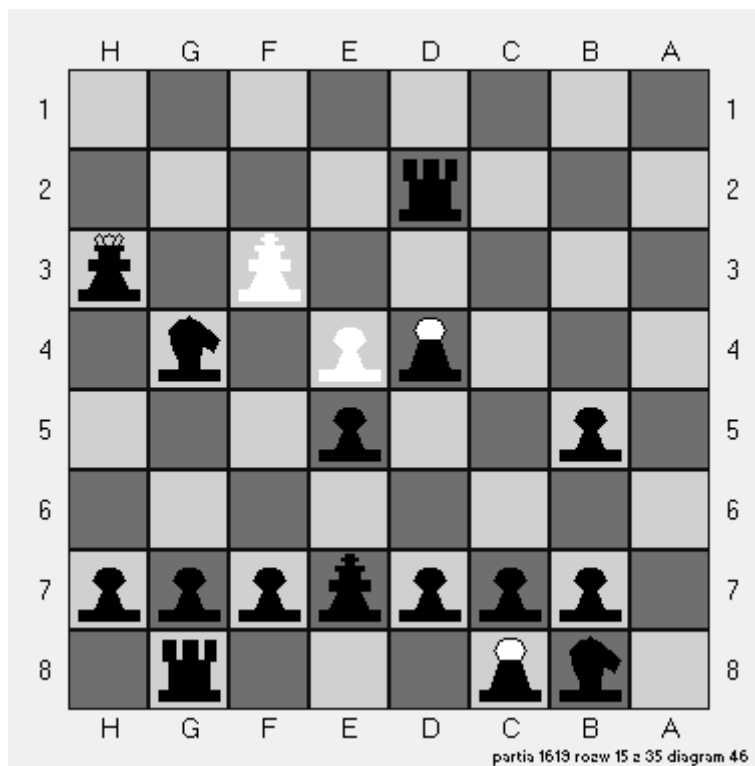


Diagram 161, partia_1619_rozw_15_z_35_diagram_46

Finał 1619.16, dla ruchu D4->B6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 44)

[44] Gd4-Gb6 (1) ruch czarnym gońcem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

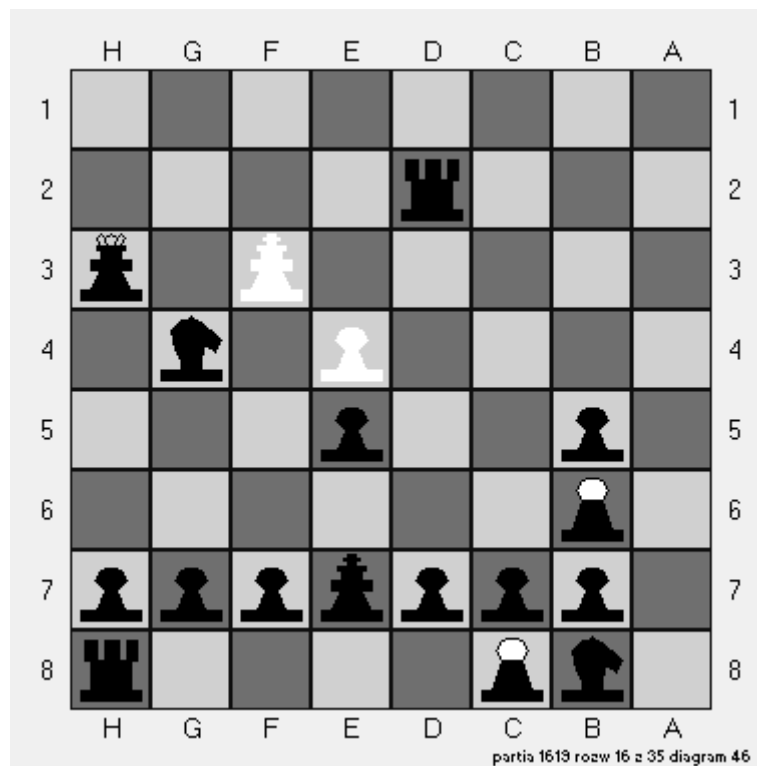


Diagram 162, partia_1619_rozw_16_z_35_diagram_46

Finał 1619.17, dla ruchu H8->F8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[44] Wh8-Wf8 (1) ruch czarną wieżą

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

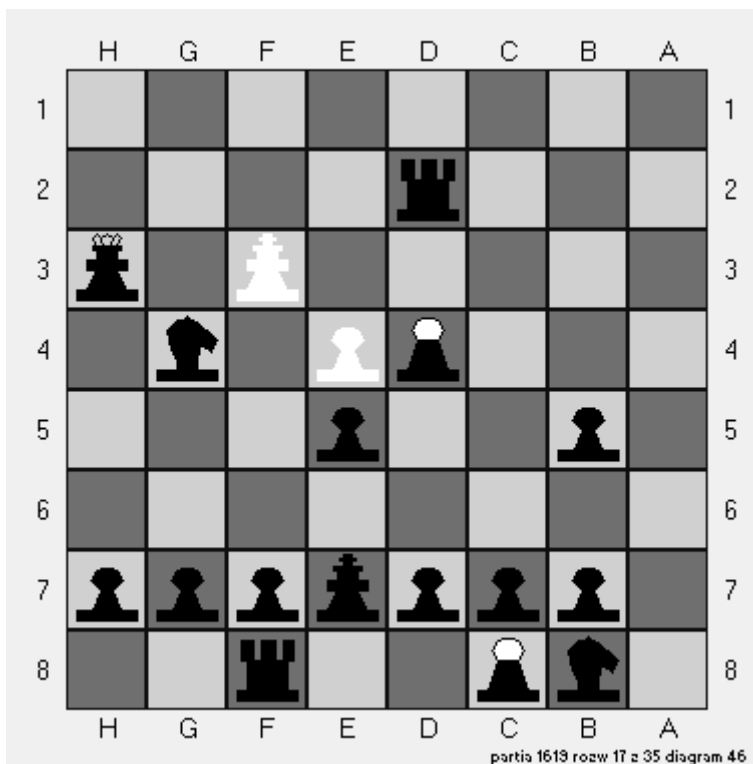


Diagram 163, partia_1619_rozw_17_z_35_diagram_46

Finał 1619.18, dla ruchu D7->D6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 48)

[44] d7- d6 (1) ruch czarnym pionkiem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

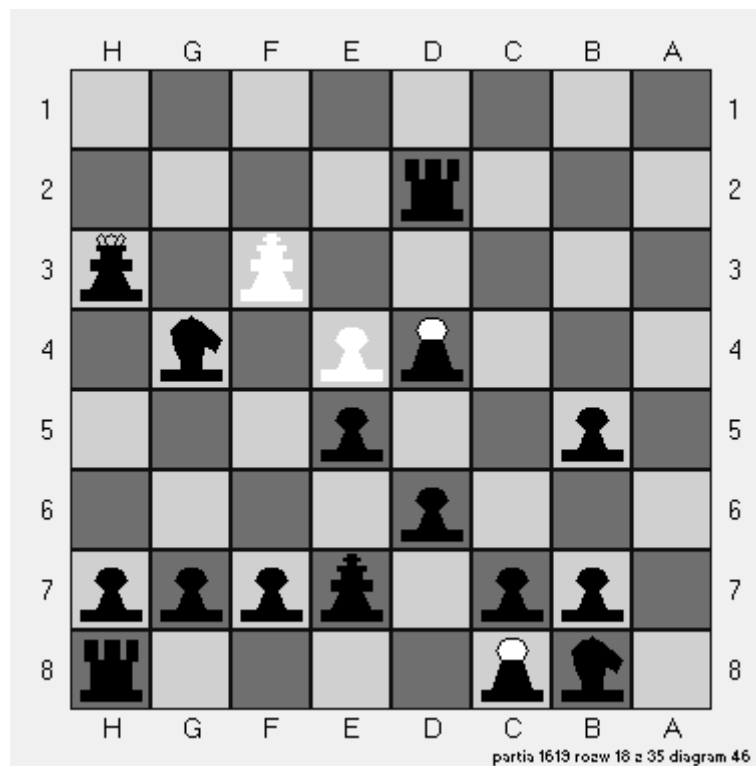


Diagram 164, partia_1619_rozw_18_z_35_diagram_46

Finał 1619.19, dla ruchu C7->C6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 50)

[44] c7- c6 (1) ruch czarnym pionkiem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

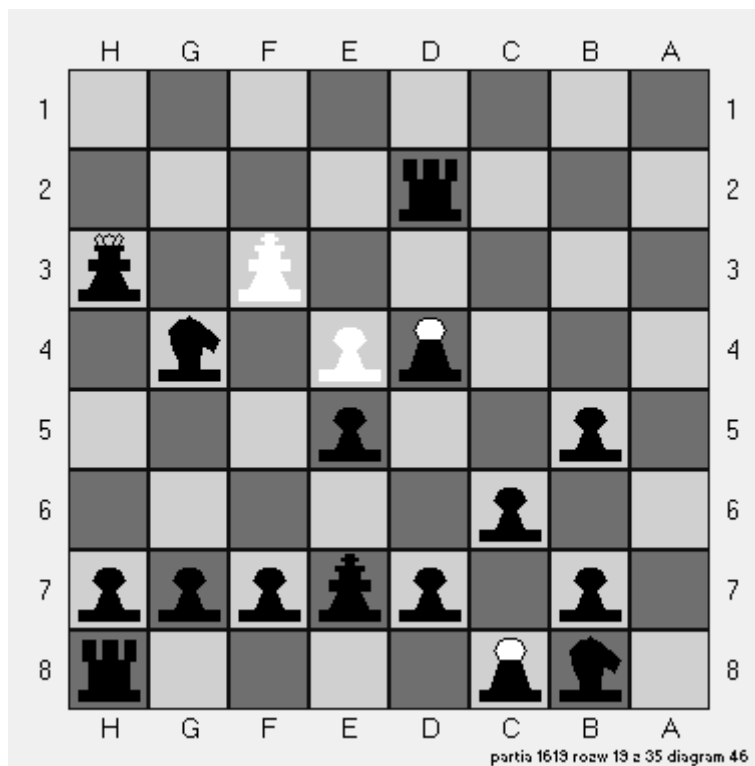


Diagram 165, partia_1619_rozw_19_z_35_diagram_46

Finał 1619.20, dla ruchu B7->B6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 52)

[44] b7- b6 (1) ruch czarnym pionkiem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

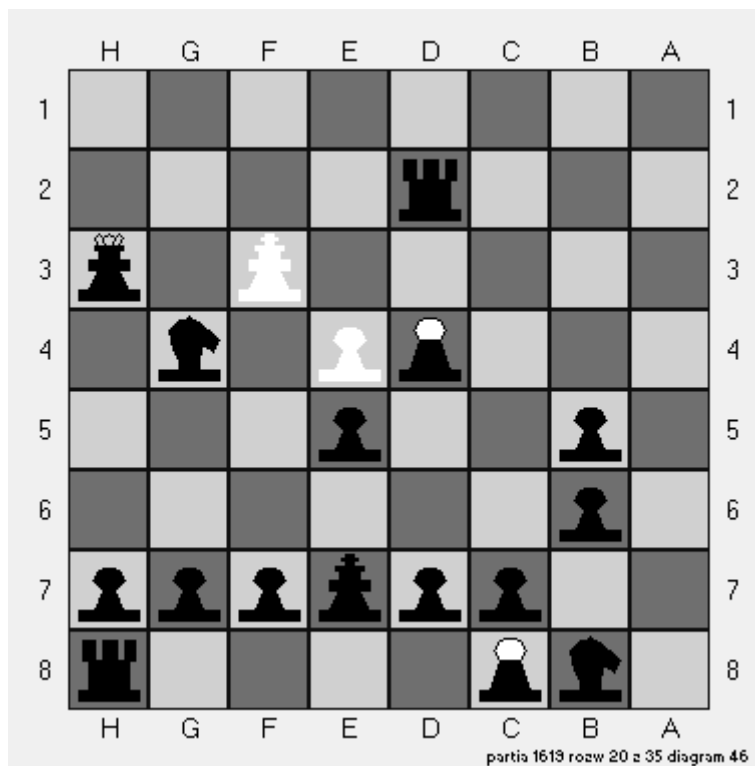


Diagram 166, partia_1619_rozw_20_z_35_diagram_46

Finał 1619.21, dla ruchu H8->E8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[44] Wh8-We8 (1) ruch czarną wieżą

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

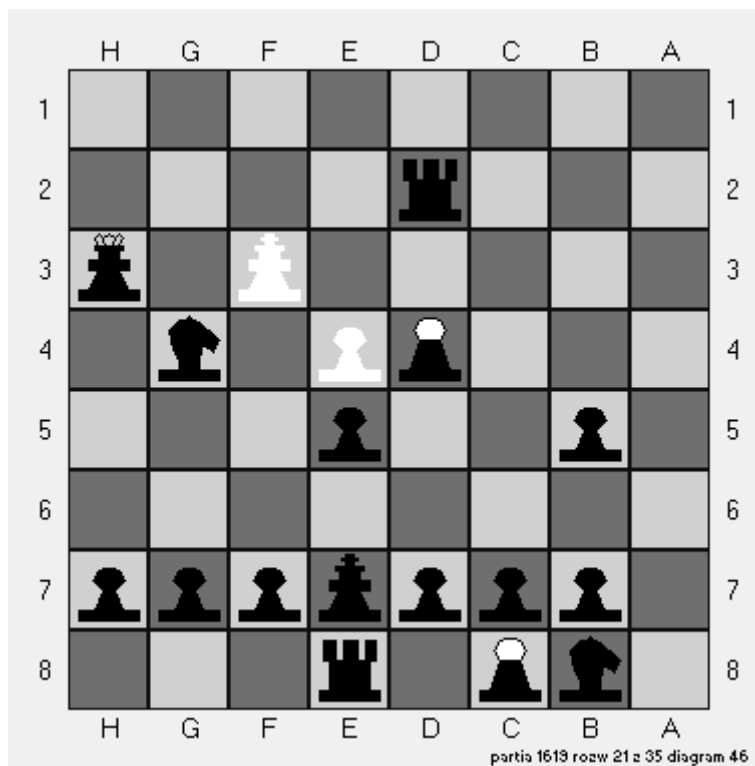


Diagram 167, partia_1619_rozw_21_z_35_diagram_46

Finał 1619.22, dla ruchu D2->C2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

[44] Wd2-Wc2 (1) ruch czarną wieżą

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

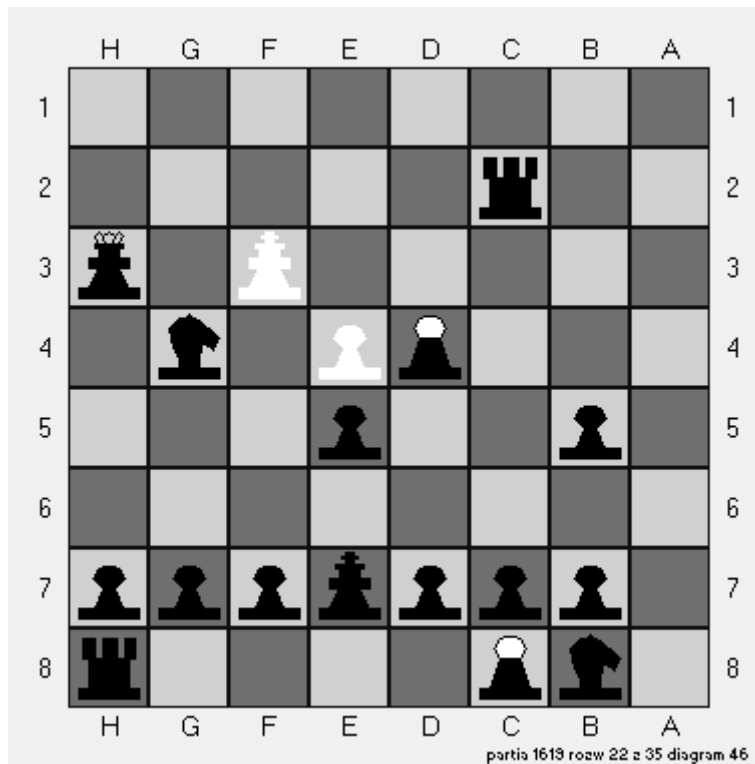


Diagram 168, partia_1619_rozw_22_z_35_diagram_46

Finał 1619.23, dla ruchu G7->G6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[44] g7- g6 (1) ruch czarnym pionkiem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

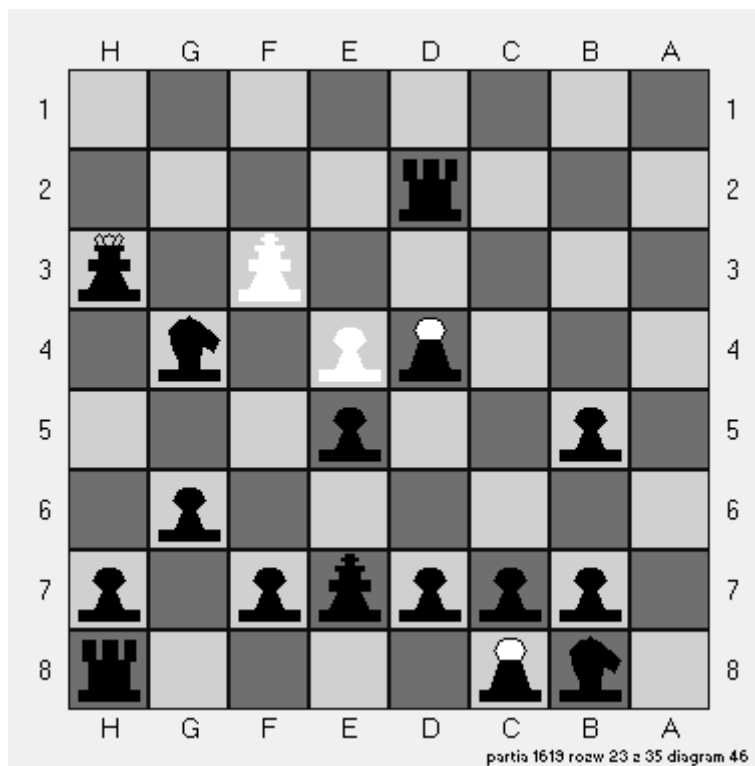


Diagram 169, partia_1619_rozw_23_z_35_diagram_46

Finał 1619.24, dla ruchu D4->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 38)

[44] Gd4-Gg1 (1) ruch czarnym gońcem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

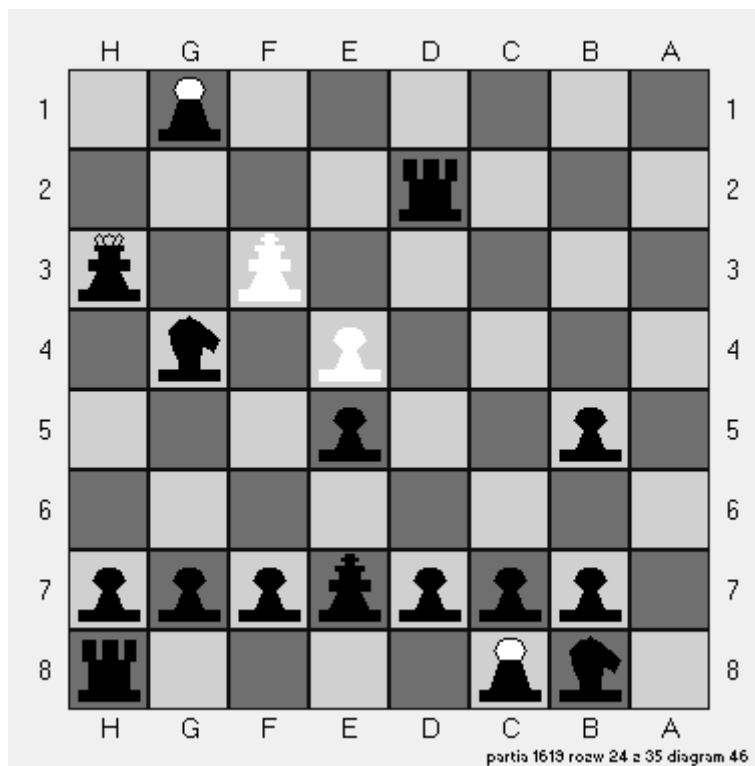


Diagram 170, partia_1619_rozw_24_z_35_diagram_46

Finał 1619.25, dla ruchu D4->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 40)

[44] Gd4-Ge3 (1) ruch czarnym gońcem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

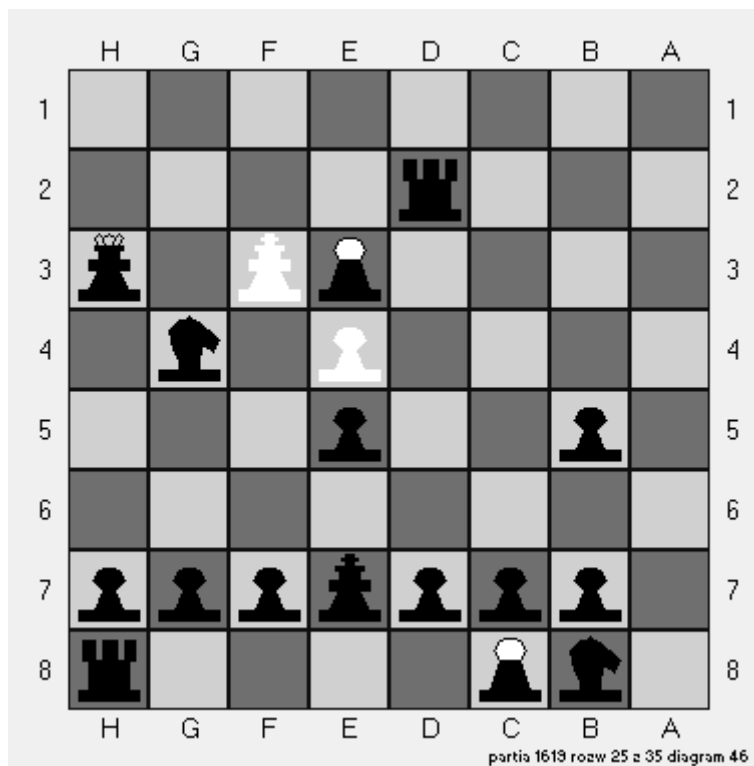


Diagram 171, partia_1619_rozw_25_z_35_diagram_46

Finał 1619.26, dla ruchu D4->B2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 43)

[44] Gd4-Gb2 (1) ruch czarnym gońcem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

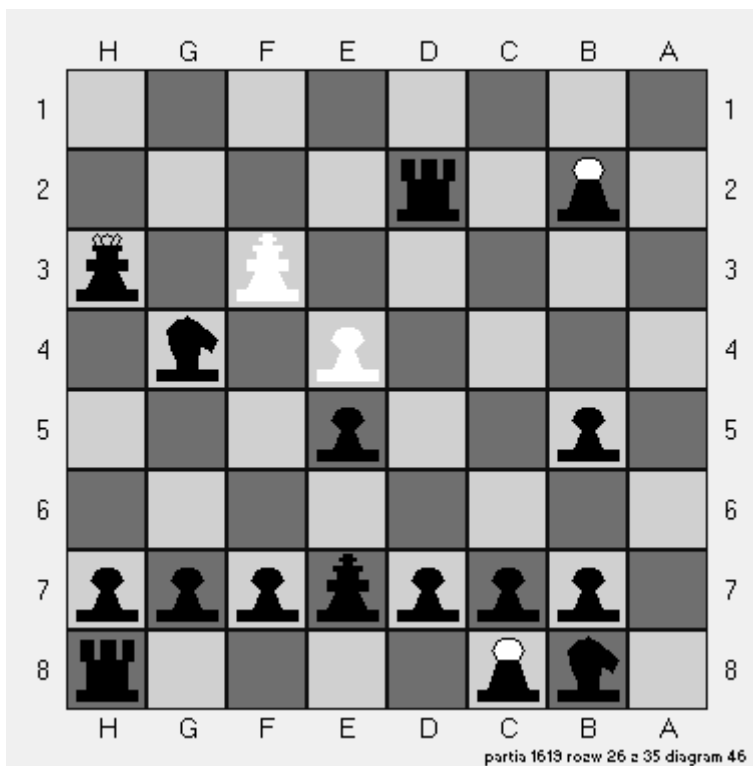


Diagram 172, partia_1619_rozw_26_z_35_diagram_46

Finał 1619.27, dla ruchu E7->F8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[44] Ke7-Kf8 (1) ruch czarnym królem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

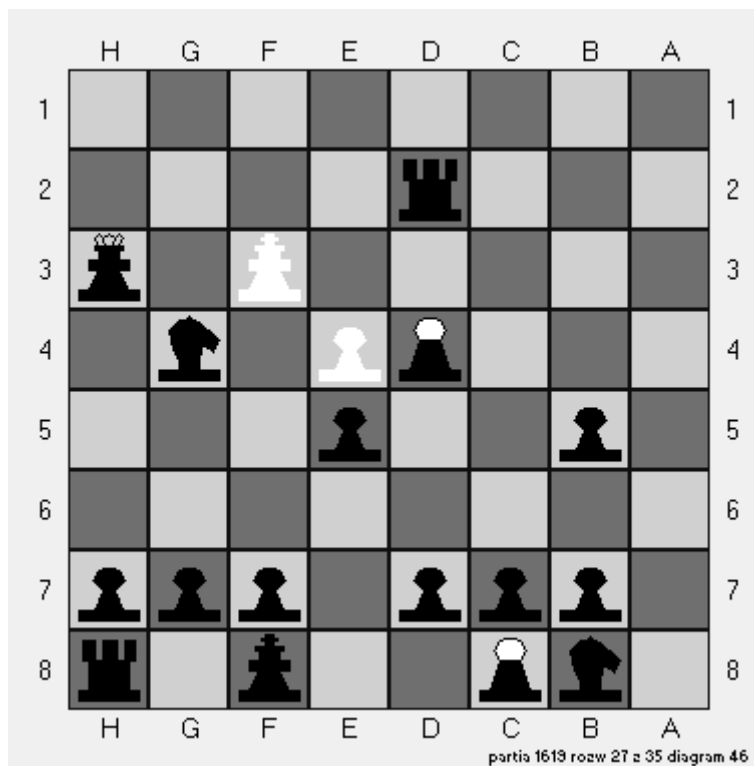


Diagram 173, partia_1619_rozw_27_z_35_diagram_46

Finał 1619.28, dla ruchu D4->A7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 46)

[44] Gd4-Ga7 (1) ruch czarnym gońcem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

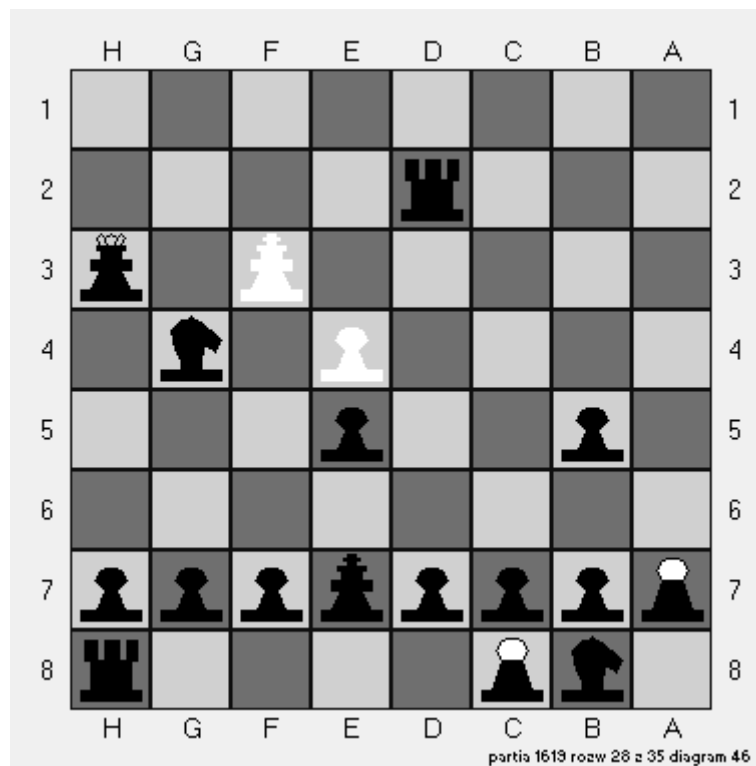


Diagram 174, partia_1619_rozw_28_z_35_diagram_46

Finał 1619.29, dla ruchu B5->B4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 51)

[44] b5- b4 (1) ruch czarnym pionkiem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

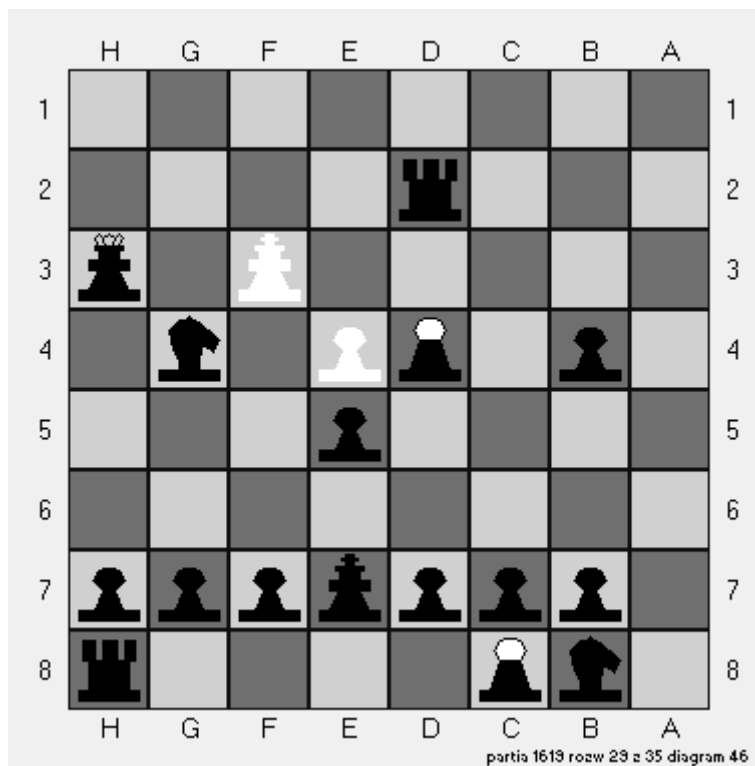


Diagram 175, partia_1619_rozw_29_z_35_diagram_46

Finał 1619.30, dla ruchu D4->A1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 45)

[44] Gd4-Ga1 (1) ruch czarnym gońcem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

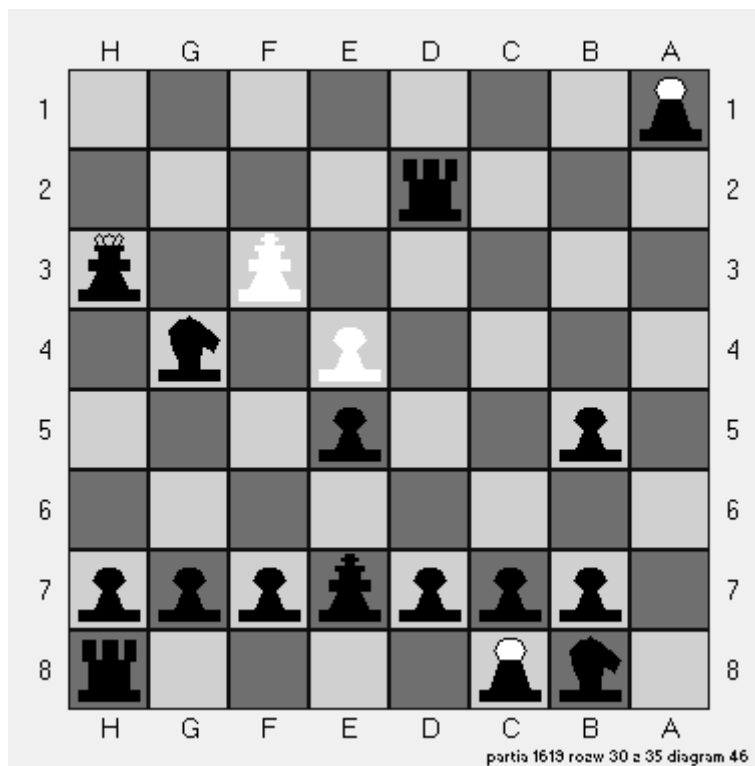


Diagram 176, partia_1619_rozw_30_z_35_diagram_46

Finał 1619.31, dla ruchu C7->C5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 49)

[44] c7- c5 (1) ruch czarnym pionkiem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

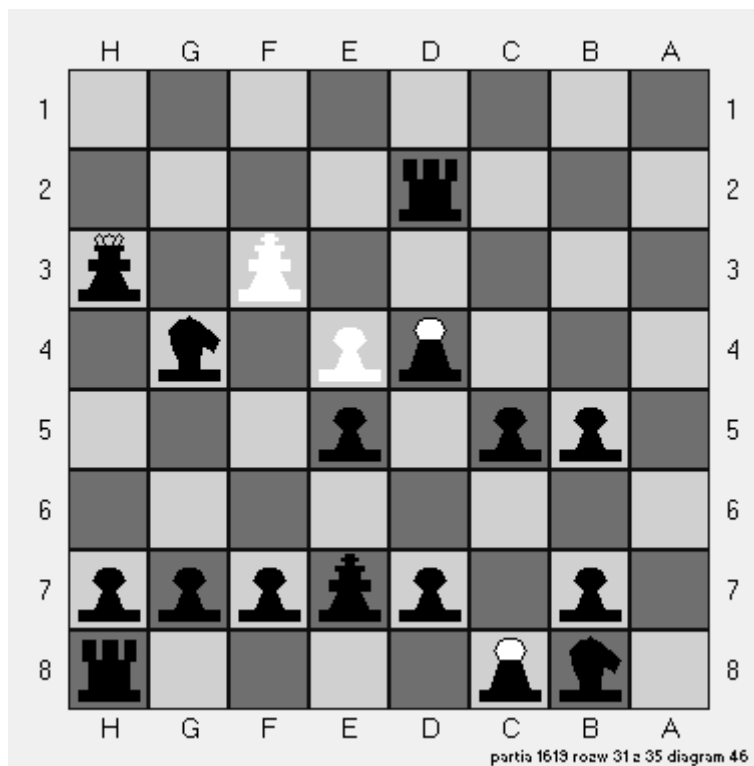


Diagram 177, partia_1619_rozw_31_z_35_diagram_46

Finał 1619.32, dla ruchu G7->G5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[44] g7- g5 (1) ruch czarnym pionkiem

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

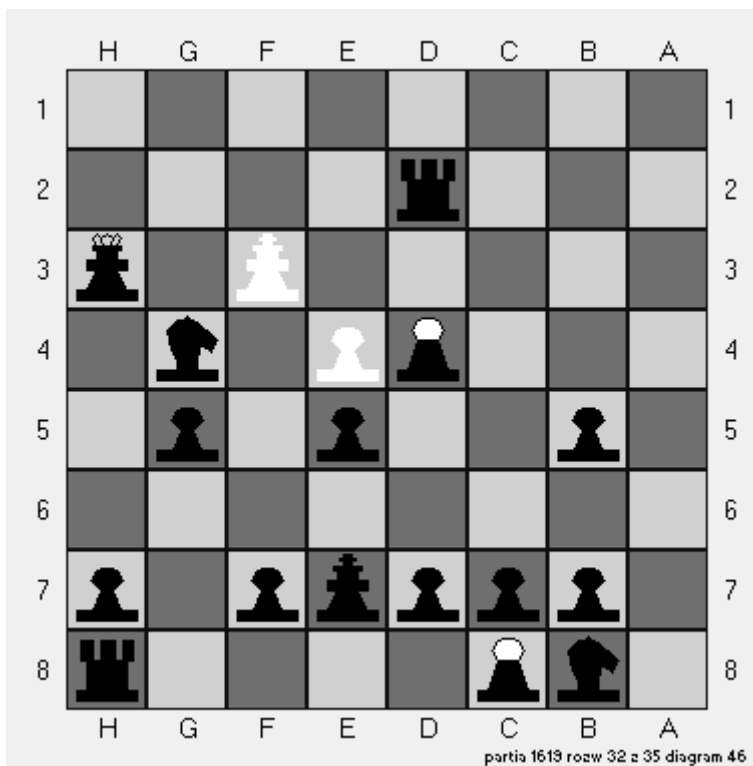


Diagram 178, partia_1619_rozw_32_z_35_diagram_46

Finał 1619.33, dla ruchu D2->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[44] Wd2-Wh2 (1) ruch czarną wieżą

[45] Kg3-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

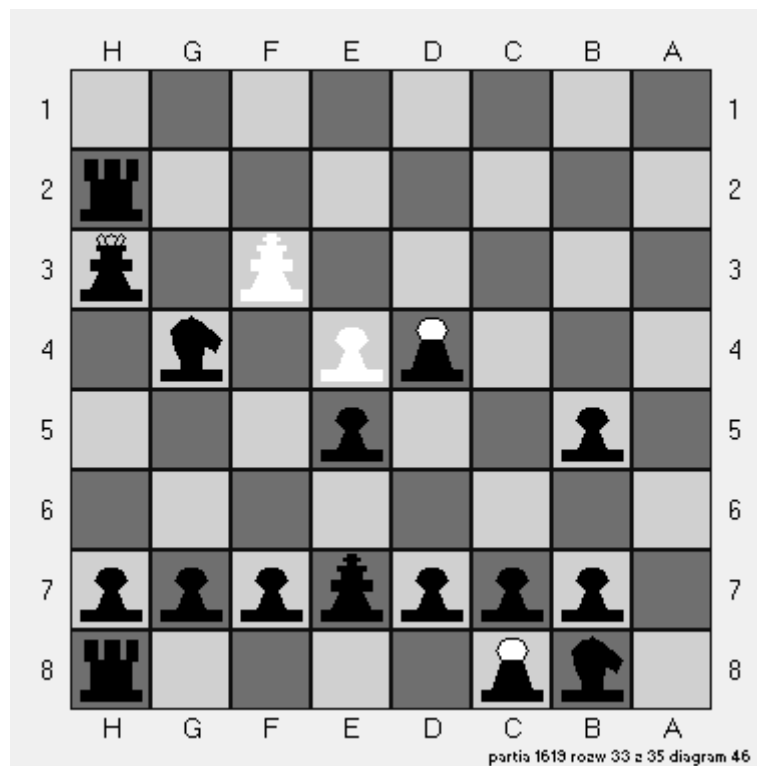


Diagram 179, partia_1619_rozw_33_z_35_diagram_46

Finał 1619.34, dla ruchu D4->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 39)

[44] Gd4-Gf2 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[45] Kg3-Kg2 (1) ruch białym królem

[46] Sg4-Se3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

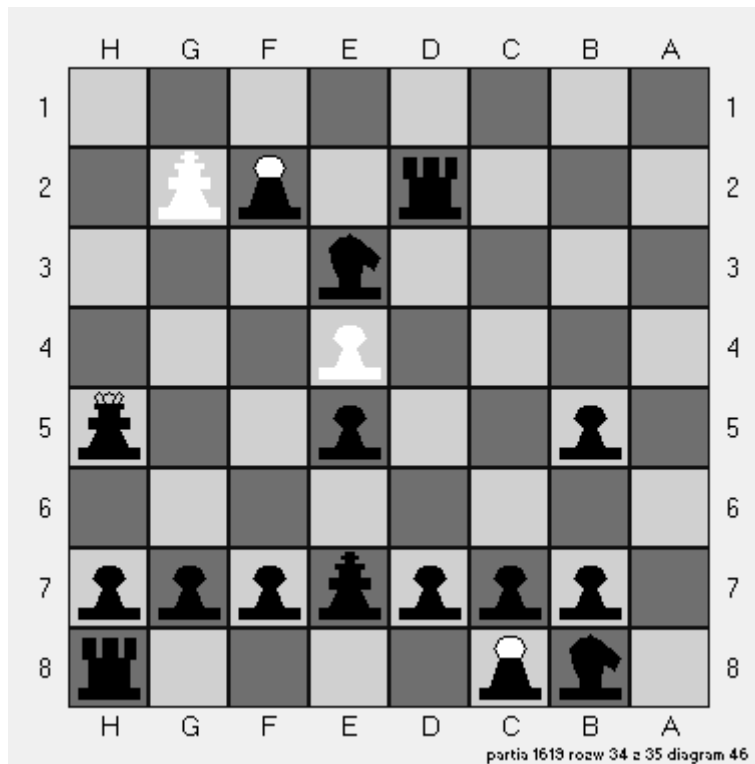


Diagram 180, partia_1619_rozw_34_z_35_diagram_46

Finał 1619.35, dla ruchu D2->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 34)

[44] Wd2-Wd3 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kg3-Kg2 (1) ruch białym królem

[46] Hh5-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

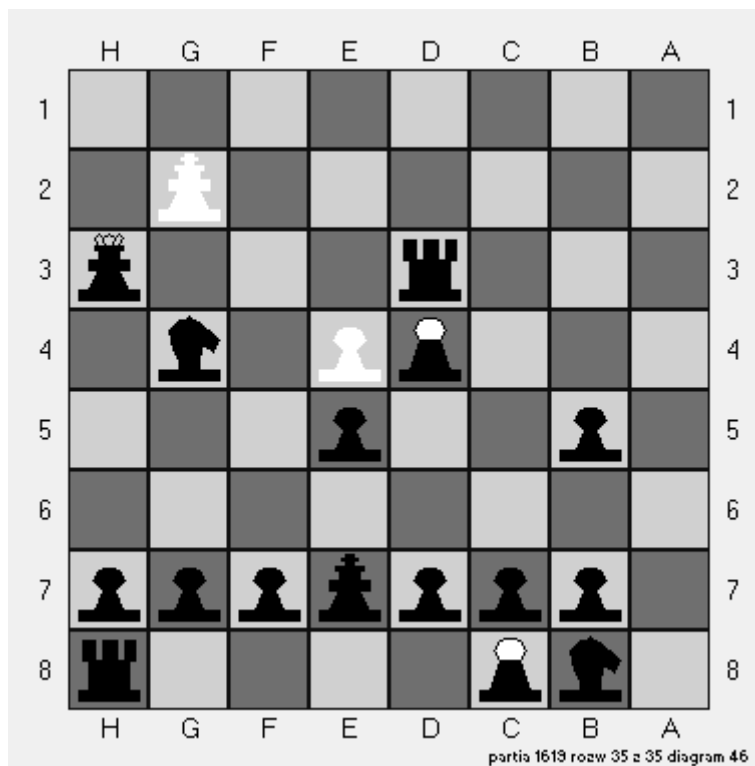


Diagram 181, partia_1619_rozw_35_z_35_diagram_46

Wydawca:
Artur Bieliński (c)2019, Warszawa
arturbielinski@poczta.pl