

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

3.04.2020

14/2020



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	14
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	47
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	54
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 14. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	65
Zadanie 15. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	72
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 17. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	85
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	100
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	136
Zadanie 28. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	140
Zadanie 29. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	145
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 32. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	165
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	183
Zadanie 36. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	188
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	197
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	204
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	215
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	222
Zadanie 43. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	228
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	234
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	243
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	248

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	253
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	257
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	262

1. Jak powstają zagadki ?

Zagadki szachowe generowane są programem Turniej poziom 2na2 który gra sam ze sobą w specjalnym trybie w którym dla pionków i figur czarnych przewiduje 5 ruchów do przodu a dla pionków i figur białych przewiduje tylko 3 ruchy do przodu. Większość partii kończy się oczywiście zwycięstwem czarnych figur, niektóre jednak rozgrywki kończą się remisem. Zagadki powstają gdy program wykryje możliwość zamatowania 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, 9, 14, 19, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 34, 37, 42, 47

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 51, 54, 59, 65, 72

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 81, 85, 94, 100, 106

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 110, 114, 117, 123, 127

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 130, 136, 140, 145, 157

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 162, 165, 174, 179, 183

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 188, 197, 201, 204, 211

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 215, 222, 228, 234, 240

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 243, 248, 253, 257, 262

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

2. Jak aktywować program Turniej poziom 2na2 ?

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

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

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

Kod aktywacji do programów:

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

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

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

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

Autor projektu Artur Bieliński

3. Zadania i zagadki do rozwiązania.

Zadanie 1. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 2170, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sg8-Sf6, d2-d4, e7-e5, długość partii 26 ruchów.

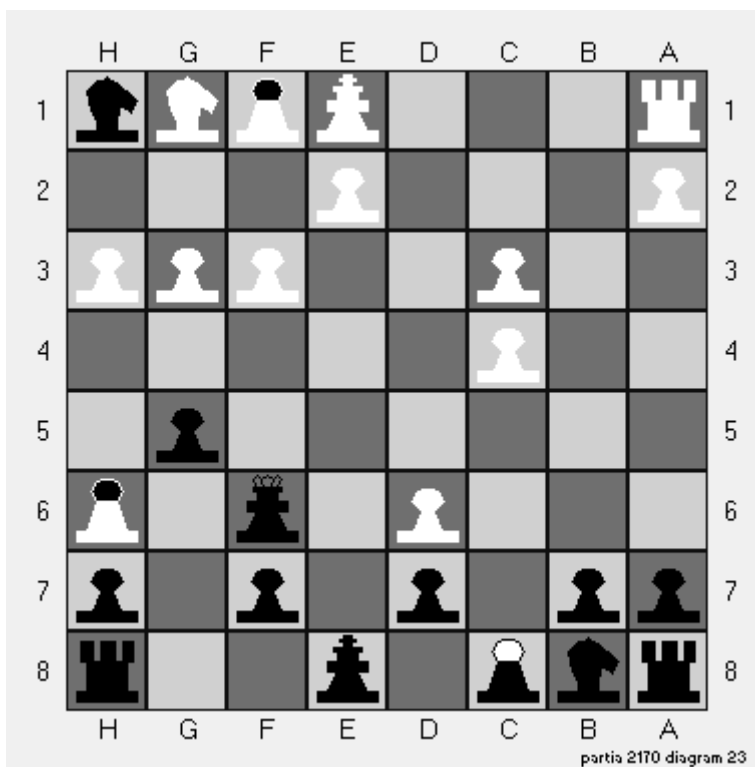


Diagram 1, partia_2170_diagram_23

Oczekiwany 24 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 25 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 oczekiwanego ruchu nr:24

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	10	F6->F4	możliwy mat	(25:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (26:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
2	18	F6->C3	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: F6->C3 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na C3 zбиты biały pionek

Spośród 25 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F6->C3, 25:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2170.1, dla ruchu F6->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[24] Hf6:Hc3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[25] Ke1-Kd1 (1) ruch białym królem

[26] Sh1-Sf2 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

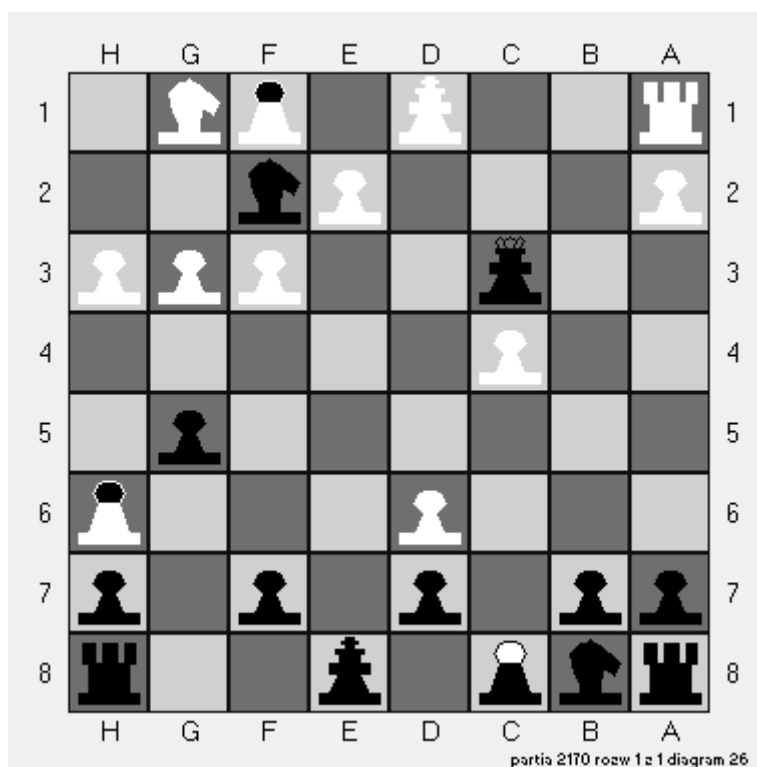


Diagram 2, partia_2170_rozw_1_z_1_diagram_26

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 2171, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sg8-Sf6, d2-d4, e7-e6, długość partii 48 ruchów.

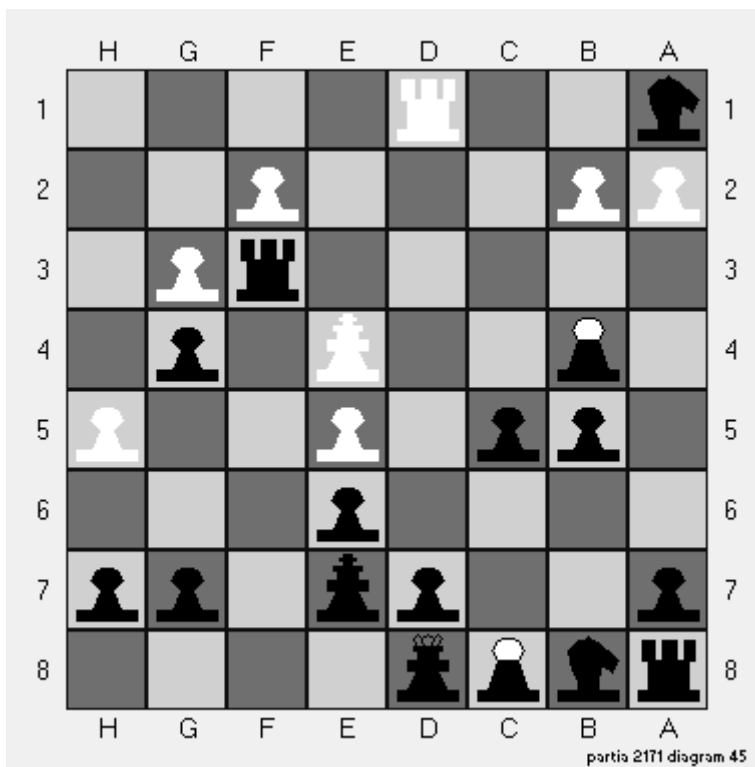


Diagram 3, partia_2171_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:46

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	(47:0,7/16) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	2	G7->G5	możliwy mat	(47:0,7/18) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (48:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
3	3	G7->G6	możliwy mat	(47:0,7/18) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (48:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
4	16	E7->F7	możliwy mat	(47:0,7/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
5	17	E7->F8	możliwy mat	(47:0,7/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
6	18	E7->E8	możliwy mat	(47:0,7/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
7	19	D7->D5	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	20	D7->D6	możliwy mat	(47:0,7/17) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
9	21	D8->H8	możliwy mat	(47:0,7/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
10	22	D8->G8	możliwy mat	(47:0,8/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Konia lub czarnego pionka
11	23	D8->F8	możliwy mat	(47:0,16/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
12	24	D8->E8	możliwy mat	(47:0,8/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
13	25	D8->C7	możliwy mat	(47:0,7/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
14	26	D8->B6	możliwy mat	(47:0,7/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
15	27	D8->A5	możliwy mat	(47:0,7/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	29	C8->B7	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: C8->B7 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
17	30	C8->A6	możliwy mat	(47:0,7/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
18	31	B4->E1	możliwy mat	(47:0,4/15) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
19	32	B4->D2	możliwy mat	(47:0,12/13) w 2 ruchu [0,1,1,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (48:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
20	33	B4->C3	możliwy mat	(47:0,7/19) w 2 ruchu [1,1,1,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (48:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
21	34	B4->A3	możliwy mat	(47:0,7/17) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,1,1,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (48:17,17/17)			Gońcem z pozycji B4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	35	B4->A5	możliwy mat	(47:0,7/18) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
23	37	B8->A6	możliwy mat	(47:0,7/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
24	38	A1->C2	możliwy mat	(47:0,7/17) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A1 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	39	A1->B3	możliwy mat	(47:0,8/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A1 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
26	40	A7->A5	możliwy mat	(47:0,7/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
27	41	A7->A6	możliwy mat	(47:0,7/17) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

Spośród 41 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C8->B7, 47:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2171.1, dla ruchu C8->B7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[46] Gc8-Gb7 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[47] Wd1-Wd5 (1) ruch białą wieżą

[48] e6: d5 (2) pobicie czarnym pionkiem białej wieży /jest mat/

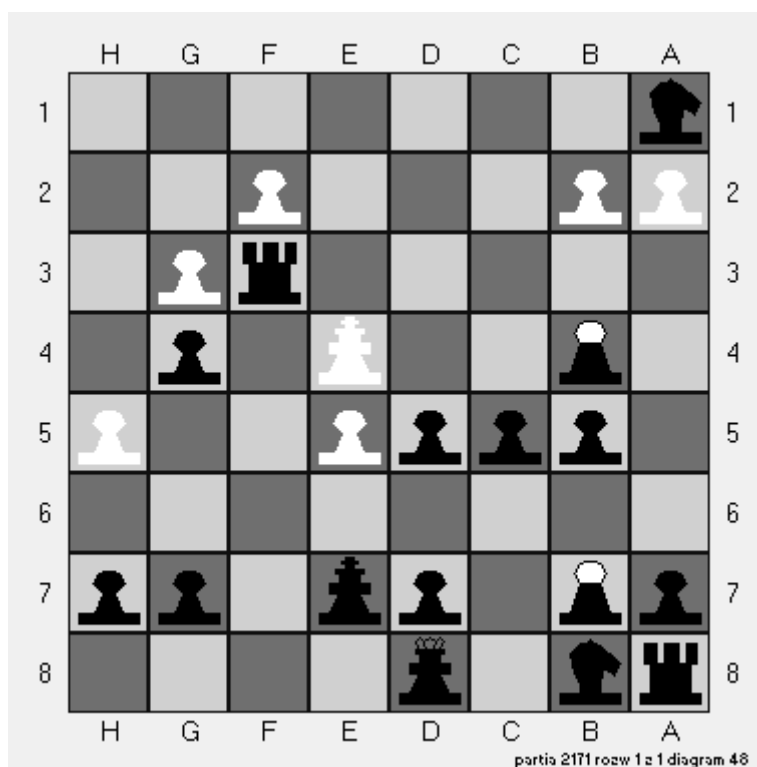


Diagram 4, partia_2171_rozw_1_z_1_diagram_48