

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

10.04.2020

15/2020



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 8 ruchów prowadzących do sukcesu	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	27
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	33
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	39
Zadanie 8. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	47
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	59
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 14. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	74
Zadanie 15. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	83
Zadanie 16. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	91
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	96
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	102
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	116
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	130
Zadanie 24. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	135
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 32. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	171
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	177
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	181
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	185
Zadanie 36. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	189
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	194
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	210
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	229
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	237
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	243

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	247
Zadanie 49. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	253
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	260

1. Jak powstają zagadki ?

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

Prezentowany jest diagram który trzeba rozwiązać przewidując jeden swój ruch, jeden ruch przeciwnika i jeden swój zwycięski ruch który jest odpowiedzią do wygenerowanej zagadki. Program wykrywa wszystkie ruchy prowadzące do sukcesu, zarówno pewne czyli gdy wszystkie ścieżki zawierają sukces w trzecim ruchu jaki i niepewne gdy tylko co najmniej jedna ścieżka zawiera sukces w trzecim ruchu. Prezentowane są wszystkie rozwiązania zarówno pewne jak i niepewne. Rozwiązania pewne wyróżnione są na zielono. Dodatkowo gdy występuje ruch umożliwiający remis w jednym ruchu, to zagadka powiększona jest o pytanie jaki ruch może zmarnować szansę na sukces. Tak więc rozwiązując diagram trzeba w takiej sytuacji rozważyć ruchy zapewniające sukces niezależnie jaki ruch wykona przeciwnik jak i wykryć ruch który byłby błędem w zwycięskiej sytuacji, gdy istnieją ruchy z pewnym sukcesem. W odpowiedziach prezentowane są wszystkie zwycięskie plansze końcowe wraz z przebiegiem każdej końcówki partii. Jeśli rozwiązanie diagramu ma wiele pewnych odpowiedzi to, prezentowane jest pod diagramem tyle pól do wpisania odpowiedzi ile jest prawidłowych rozwiązań.

Diagram i pola do wpisania odpowiedzi zawsze umieszczone są na jednej stronie, a odpowiedzi umieszczone są na paru następnych stronach, umożliwia to wydrukowanie zestawów z pytaniami.

Zestaw 1, strony do wydrukowania: 6, 9, 19, 22, 27

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 33, 39, 47, 54, 59

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 63, 66, 71, 74, 83

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 91, 96, 99, 102, 109

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 116, 122, 130, 135, 140

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 145, 148, 153, 158, 163

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 166, 171, 177, 181, 185

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 189, 194, 201, 207, 210

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 218, 223, 226, 229, 232

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 237, 243, 247, 253, 260

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 2227, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sf6,Sb1-Sc3,h7-h6, długość partii 50 ruchów.

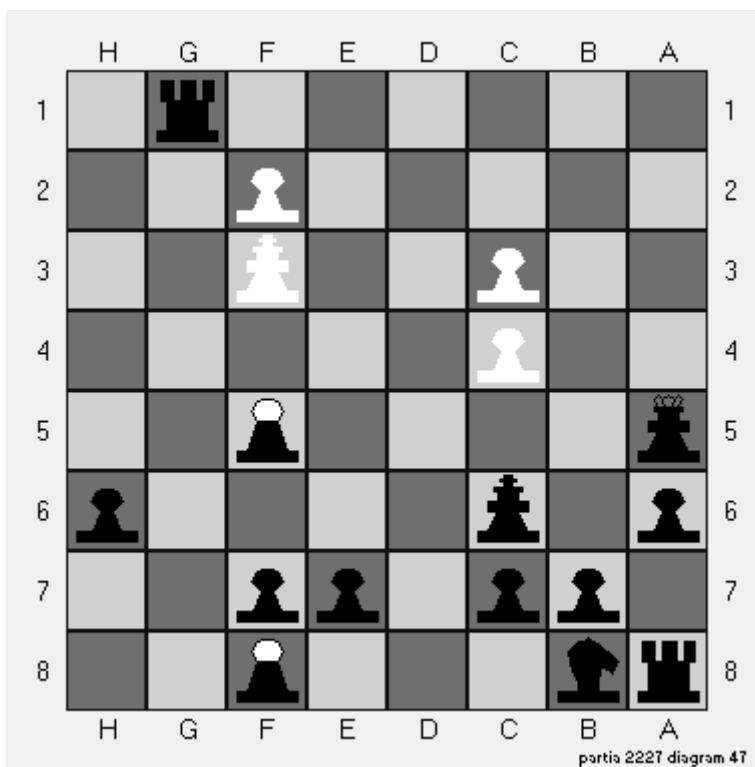


Diagram 1, partia_2227_diagram_47

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	38	A5->E5	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: A5->E5 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na E5
2	39	A5->D5	możliwy mat	(49:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	40	A5->C3	możliwy mat	(49:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na C3 zbitą białą pionkę
4	42	A5->B4	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	48	A5->A4	możliwy mat	(49:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na A4

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

1) A5->E5, 49:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2227.1, dla ruchu A5->E5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 38)

[48] Ha5-He5 (1) ruch czarnym hetmanem

[49] c4- c5 (1) ruch białym pionkiem

[50] He5-He4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

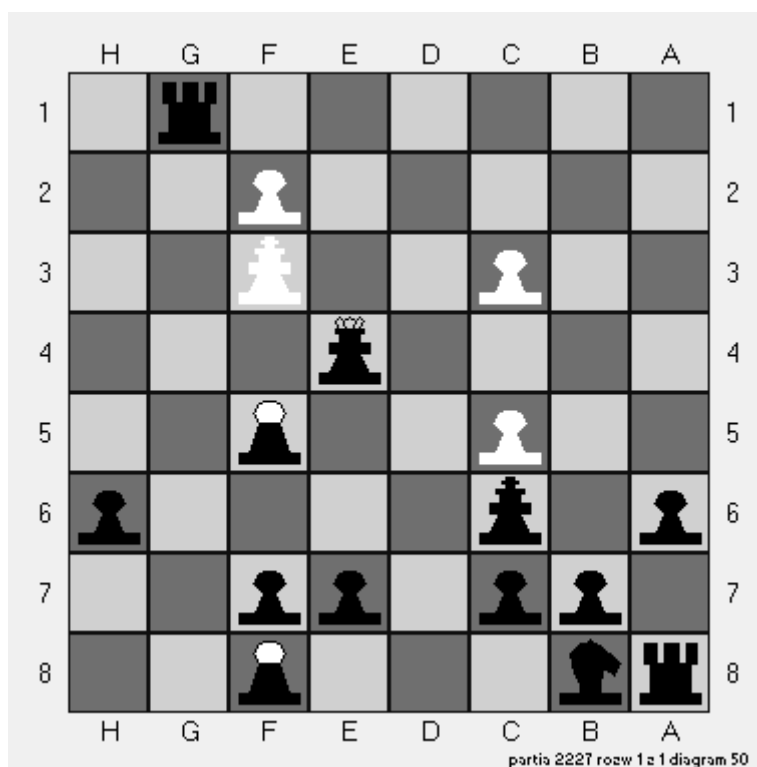


Diagram 2, partia_2227_rozw_1_z_1_diagram_50

Zadanie 2. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 2228, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sg8-Sf6, Sb1-Sc3, Wh8-Wg8, długość partii 62 ruchy.

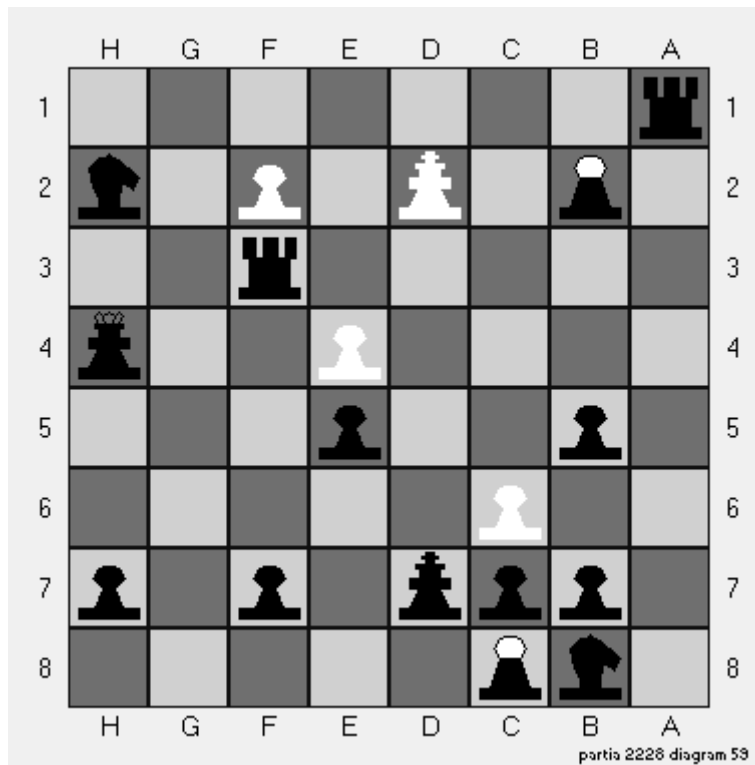


Diagram 3, partia_2228_diagram_59

Oczekiwany 60 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 8 różnych ruchów.

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

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

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	D7->E6	możliwy mat	(!) (61:0,3/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->E6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	D7->E7	możliwy mat	(!) (61:0,3/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->E7 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	3	D7->E8	możliwy mat	(!) (61:0,3/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->E8 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	D7->D6	możliwy mat	(!) (61:0,3/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->D6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	D7->D8	możliwy mat	(!) (61:0,3/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->D8 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	D7->C6	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: D7->C6 wygrasz	bijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C6 zбиты biały pionek
7	7	B7->C6	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: B7->C6 wygrasz	bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na C6 zбиты biały pionek
8	8	B8->C6	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: B8->C6 wygrasz	bijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6 zбиты biały pionek

Spośród 8 ruchów, osiem ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) D7->C6, 61:1,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na dwie ścieżki będzie prowadzić do remisu
- 2) B7->C6, 61:1,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na dwie ścieżki będzie prowadzić do remisu
- 3) B8->C6, 61:1,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu i jedna na dwie ścieżki będzie prowadzić do remisu
- 4) D7->D6, 61:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 5) D7->E7, 61:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 6) D7->E8, 61:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 7) D7->D8, 61:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 8) D7->E6, 61:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 2228.1, dla ruchu D7->C6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[60] Kd7:Kc6 (2) pobicie czarnym królem białego pionka

[61] Kd2-Kc2 (1) ruch białym królem

[62] Hh4:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

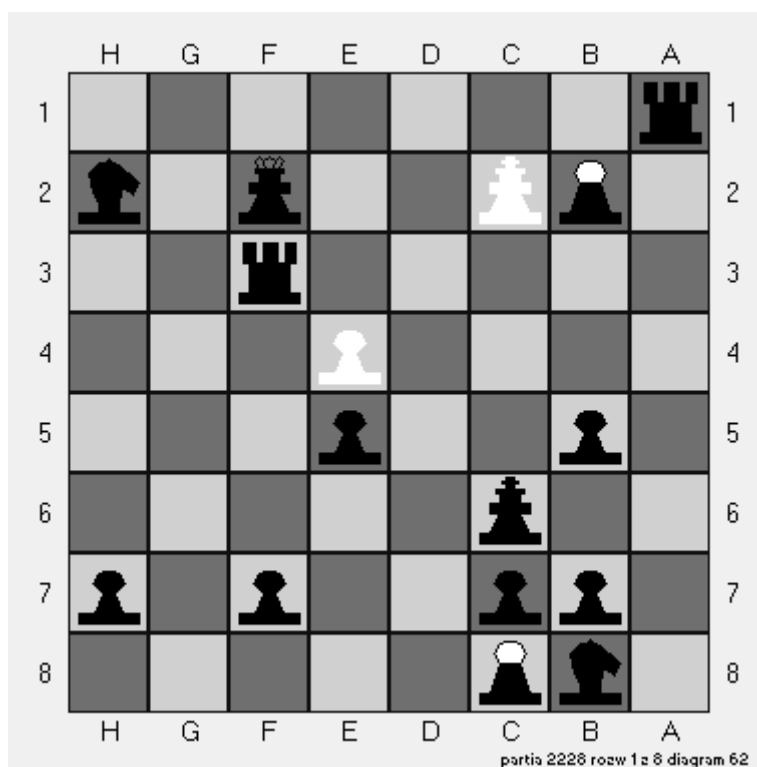


Diagram 4, partia_2228_rozw_1_z_8_diagram_62

Finał 2228.2, dla ruchu B7->C6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 7)

[60] b7: c6 (2) pobicie czarnym pionkiem białego pionka

[61] Kd2-Kc2 (1) ruch białym królem

[62] Hh4:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

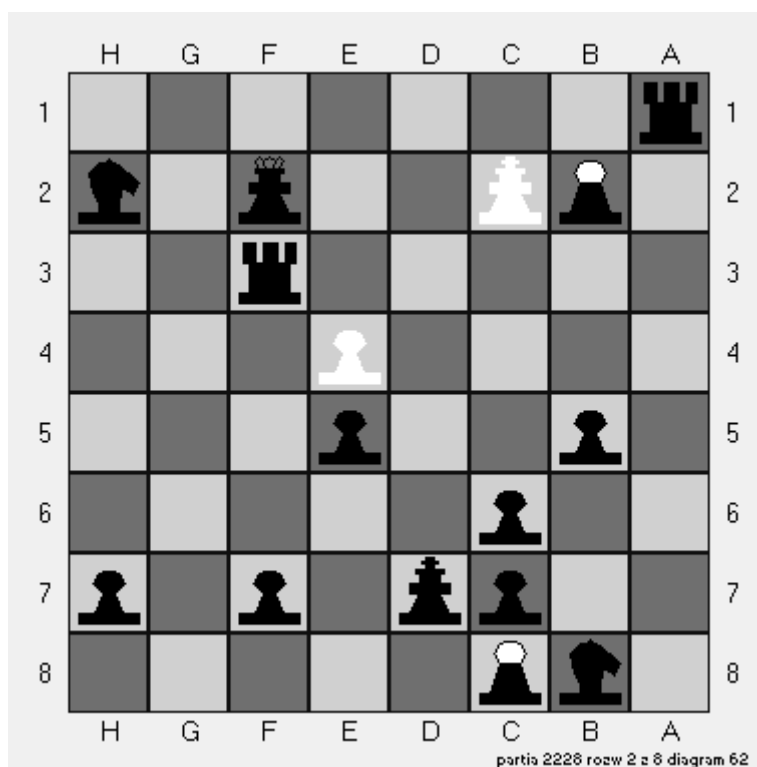


Diagram 5, partia_2228_rozw_2_z_8_diagram_62

Finał 2228.3, dla ruchu B8->C6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[60] Sb8:Sc6 (2) pobicie czarnym koniem białego pionka

[61] Kd2-Kc2 (1) ruch białym królem

[62] Hh4:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

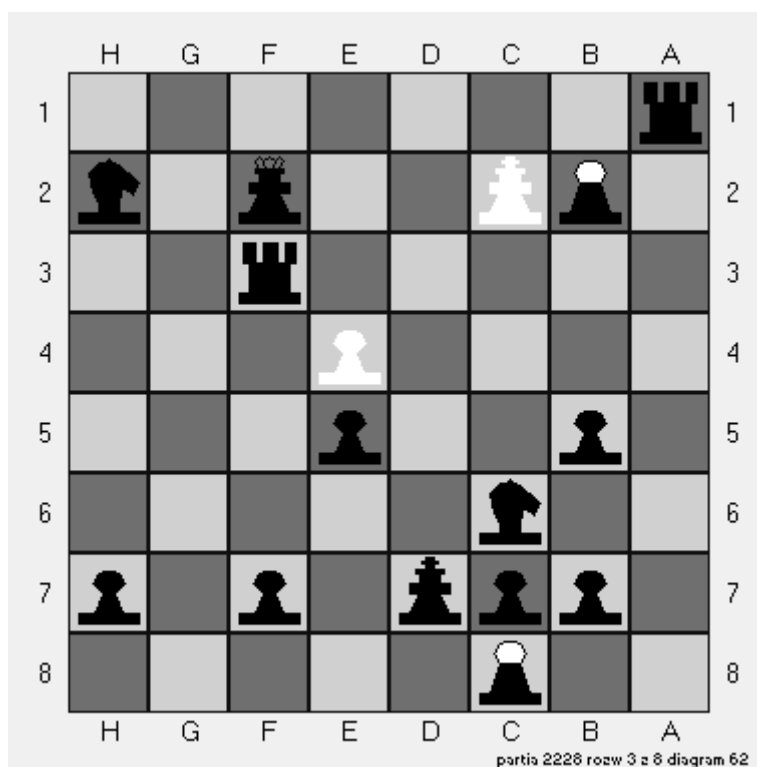


Diagram 6, partia_2228_rozw_3_z_8_diagram_62

Finał 2228.4, dla ruchu D7->D6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[60] Kd7-Kd6 (1) ruch czarnym królem

[61] Kd2-Kc2 (1) ruch białym królem

[62] Hh4:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

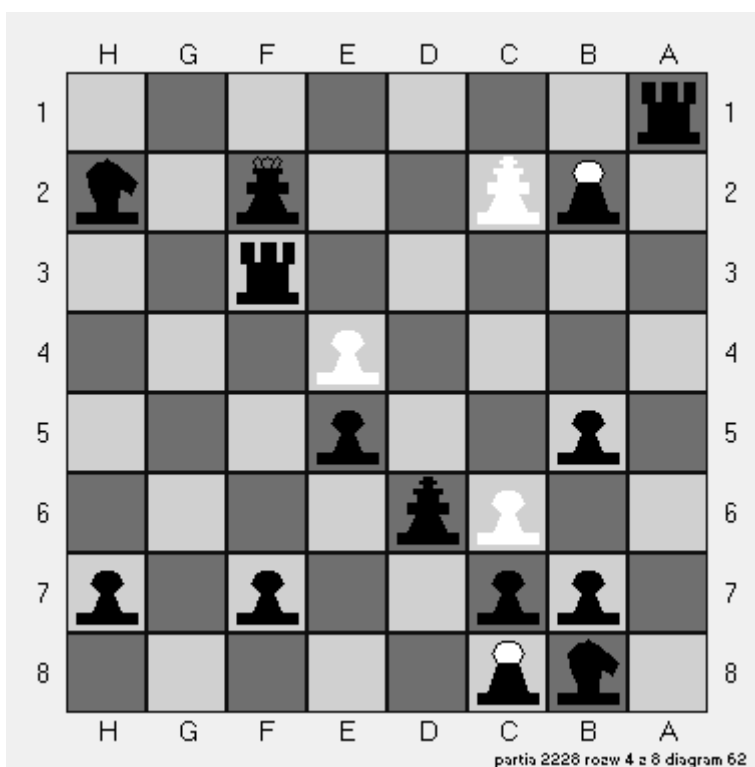


Diagram 7, partia_2228_rozw_4_z_8_diagram_62

Finał 2228.5, dla ruchu D7->E7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[60] Kd7-Ke7 (1) ruch czarnym królem

[61] Kd2-Kc2 (1) ruch białym królem

[62] Hh4:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

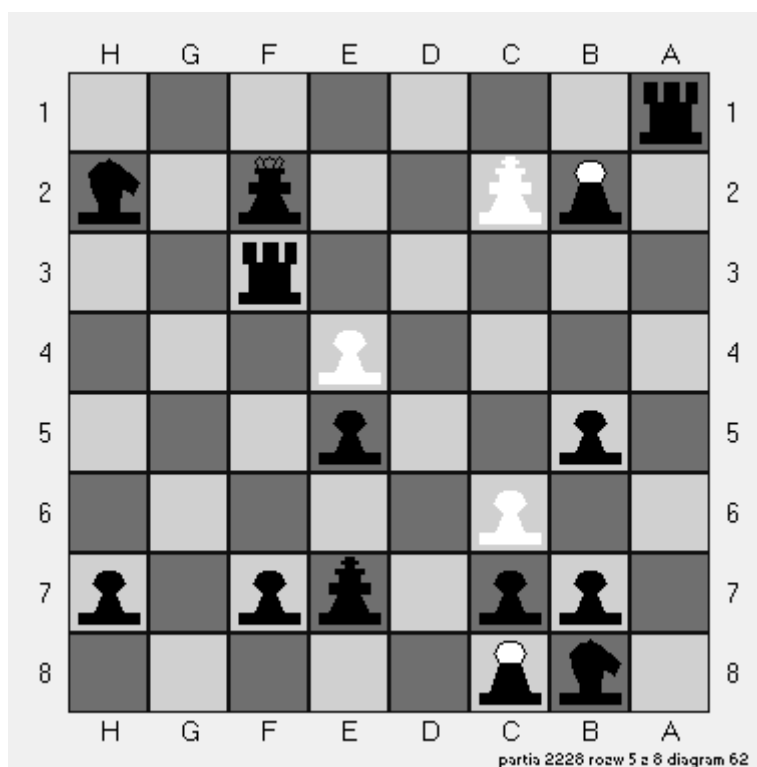


Diagram 8, partia_2228_rozw_5_z_8_diagram_62

Finał 2228.6, dla ruchu D7->E8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[60] Kd7-Ke8 (1) ruch czarnym królem

[61] Kd2-Kc2 (1) ruch białym królem

[62] Hh4:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

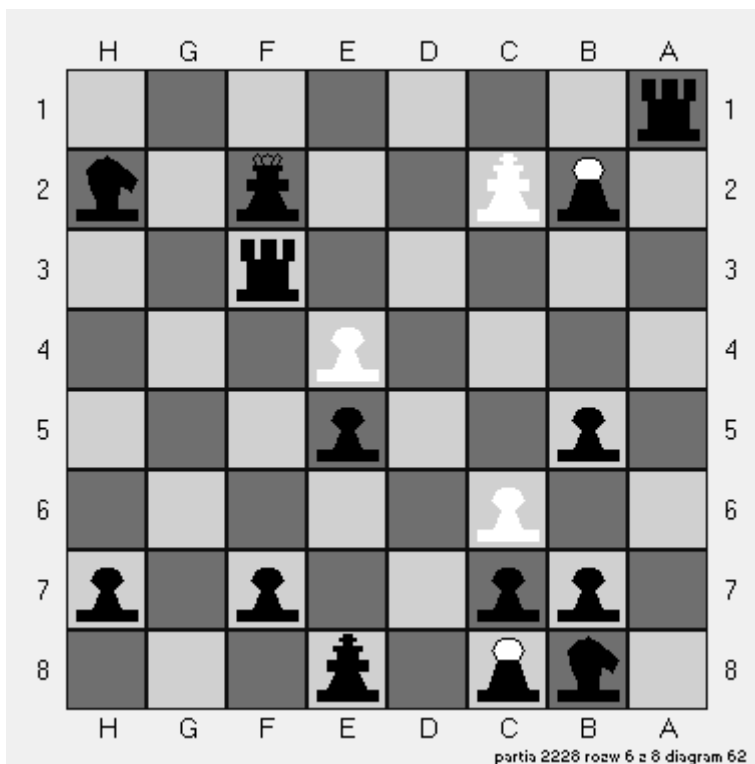


Diagram 9, partia_2228_rozw_6_z_8_diagram_62

Finał 2228.7, dla ruchu D7->D8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[60] Kd7-Kd8 (1) ruch czarnym królem

[61] Kd2-Kc2 (1) ruch białym królem

[62] Hh4:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

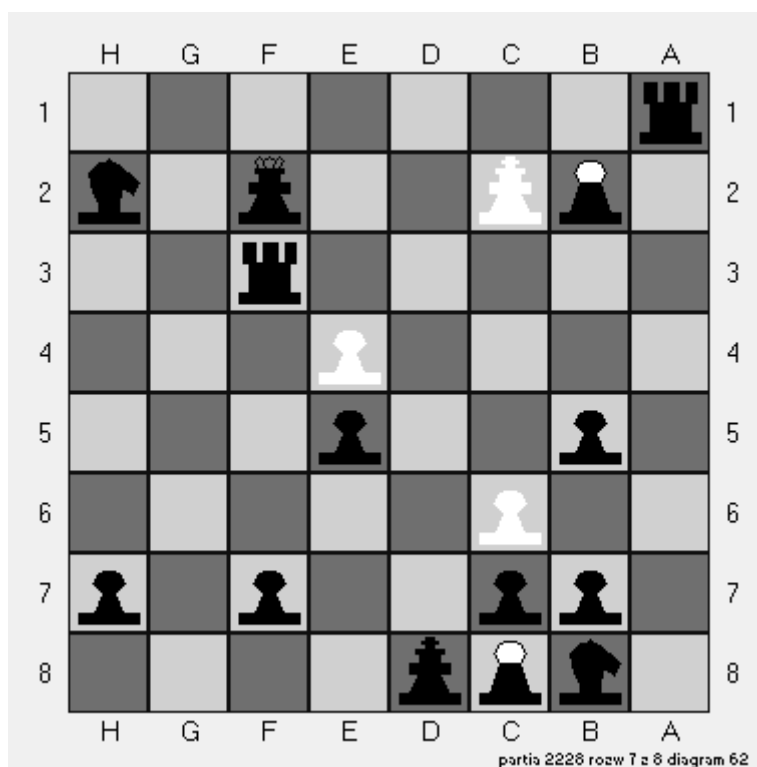


Diagram 10, partia_2228_rozw_7_z_8_diagram_62

Finał 2228.8, dla ruchu D7->E6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[60] Kd7-Ke6 (1) ruch czarnym królem

[61] Kd2-Kc2 (1) ruch białym królem

[62] Hh4:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

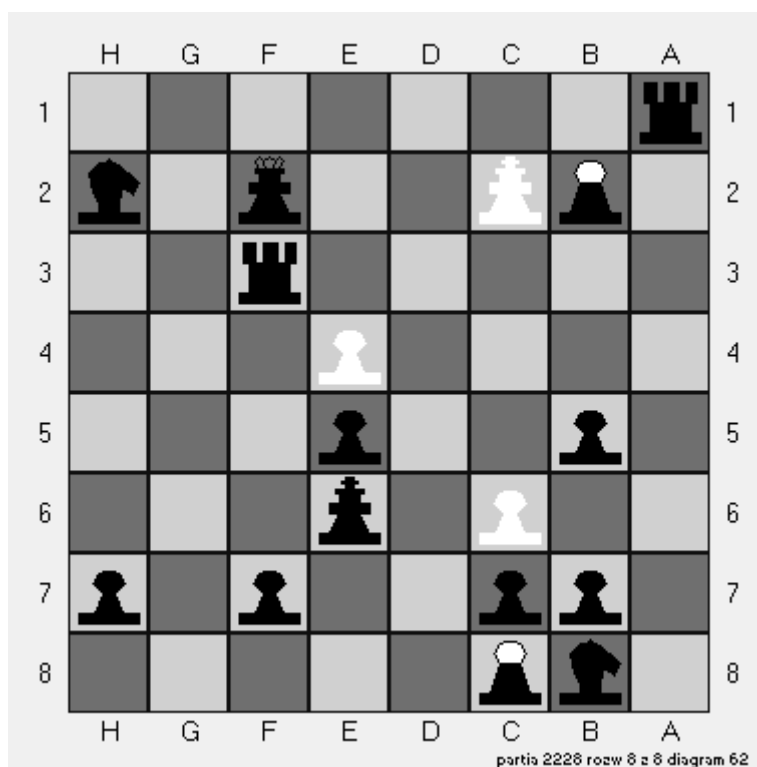


Diagram 11, partia_2228_rozw_8_z_8_diagram_62