

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

27.09.2019

17/2019



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	10
Zadanie 3. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	16
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	22
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	25
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	31
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	37
Zadanie 8. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	41
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	50
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	53
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	58
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	63
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	68
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	73
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	76
Zadanie 16. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	79
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	84
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	89
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	92
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	96
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	101
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	106
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	109
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	114
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	117
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	123
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	127
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	130
Zadanie 29. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	133
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	138
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	141
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	146
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	149
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	155
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	158
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	166
Zadanie 37. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	171
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	177
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	181
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	184
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	189
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	194
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	197
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	202
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	206
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	210
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	215

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	218
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	224
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	229

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, 10, 16, 22, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 31, 37, 41, 50, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 58, 63, 68, 73, 76

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 79, 84, 89, 92, 96

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 101, 106, 109, 114, 117

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 123, 127, 130, 133, 138

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 141, 146, 149, 155, 158

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 166, 171, 177, 181, 184

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 189, 194, 197, 202, 206

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 210, 215, 218, 224, 229

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

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	1	H6->G4	możliwy mat	(25:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:8,8/8)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4 zbitą białą pionkę
2	2	H6->G8	możliwy mat	(25:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8
3	3	H6->F5	możliwy mat	(25:0,3/10) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (26:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	H8->G8	możliwy mat	(25:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
5	5	F7->F5	możliwy mat	(25:0,1/10) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (26:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	F7->F6	możliwy mat	(25:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
7	7	F8->G7	możliwy mat	(25:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7
8	8	E7->E6	możliwy mat	(25:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
9	9	E8->D7	możliwy mat	(25:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
10	10	E8->D8	możliwy mat	(25:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
11	12	C1->G1	możliwy mat	(25:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na G1
12	13	C1->F1	możliwy mat	(25:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (26:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	17	C1->D1	możliwy mat	(25:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (26:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	18	C1->D2	możliwy mat	(25:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (26:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
15	19	C1->C2	możliwy mat	(25:0,2/4) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (26:4,4/4)			Hetmanem z pozycji C1 na C2
16	20	C1->C3	możliwy mat	(25:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:10,10/10)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C3 zбиты biały pionek
17	21	C1->B1	możliwy mat	(25:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na B1
18	25	C7->C5	możliwy mat	(25:0,1/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (26:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	26	C7->C6	możliwy mat	(25:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
20	27	B7->B6	możliwy mat	(25:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
21	28	B8->D7	możliwy mat	(25:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
22	29	B8->C6	możliwy mat	(25:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
23	31	A8->A2	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: A8->A2 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zбиты biały pionek
24	32	A8->A3	możliwy mat	(25:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3
25	33	A8->A4	możliwy mat	(25:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4
26	34	A8->A5	możliwy mat	(25:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
27	35	A8->A6	możliwy mat	(25:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
28	36	A8->A7	możliwy mat	(25:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 36 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A8->A2, 25:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 816.1, dla ruchu A8->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 31)

[24] Wa8:Wa2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[25] Ke2-Kf3 (1) ruch białym królem

[26] Hc1-Hf4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

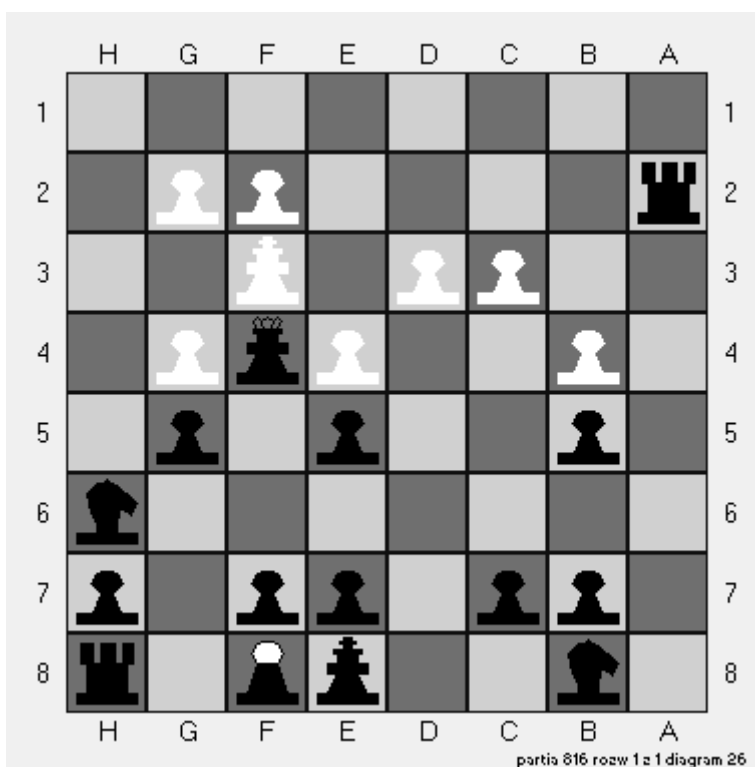


Diagram 2, partia_816_rozw_1_z_1_diagram_26

Zadanie 2. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 817, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g5,Sg1-Sf3,c7-c5, długość partii 58 ruchów.

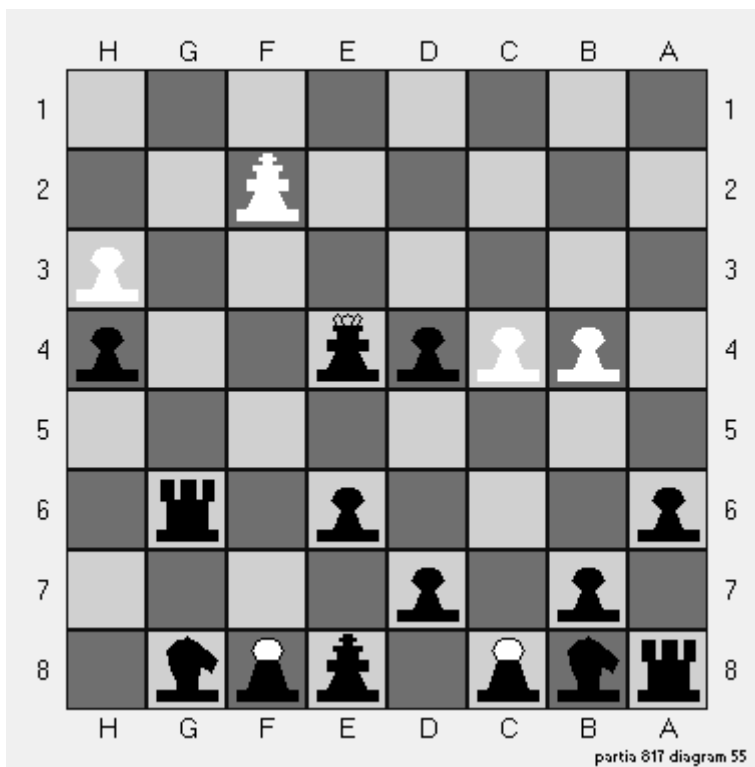


Diagram 3, partia_817_diagram_55

Oczekiwany 56 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 58 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 57 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:56

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	G6->G1	możliwy mat	(57:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G6 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
2	3	G6->G2	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: G6->G2 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G6 na G2
3	17	F8->B4	możliwy mat	(!) (57:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F8->B4 wygrasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4 zбиты biały pionek
4	21	E4->F3	możliwy mat	(57:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (58:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	24	E4->E1	możliwy mat	(57:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (58:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	26	E4->E3	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: E4->E3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na E3
7	27	E4->E5	możliwy mat	(57:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na E5
8	30	E4->C2	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na C2
9	37	D4->D3	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: D4->D3 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D4 na D3

Spośród 44 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F8->B4, 57:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) G6->G2, 57:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) E4->E3, 57:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 4) D4->D3, 57:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 817.1, dla ruchu F8->B4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[56] Gf8:Gb4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka

[57] c4- c5 (1) ruch białym pionkiem

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

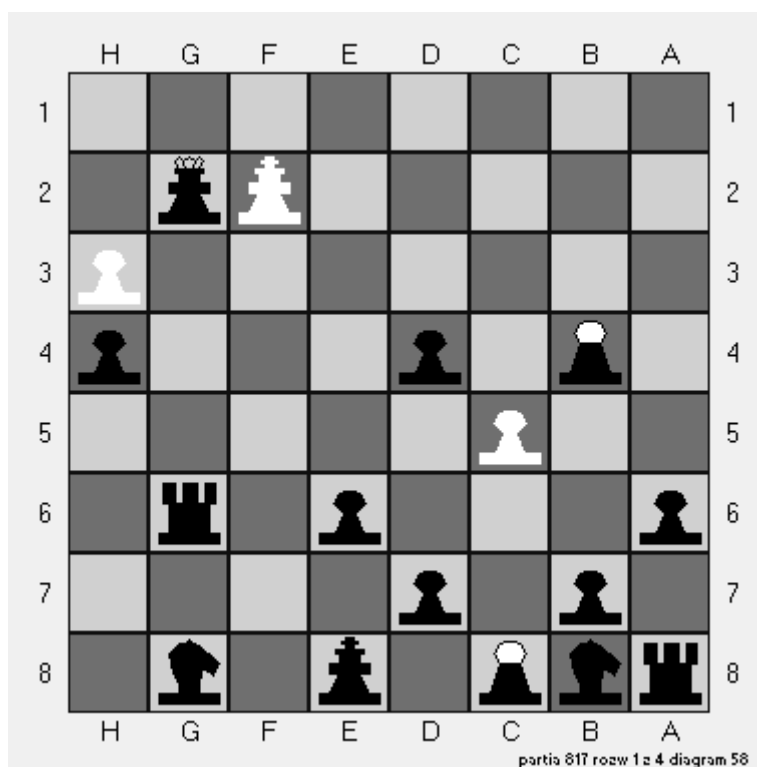


Diagram 4, partia_817_rozw_1_z_4_diagram_58

Finał 817.2, dla ruchu G6->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[56] Wg6-Wg2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[57] Kf2-Kf1 (1) ruch białym królem

[58] He4-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

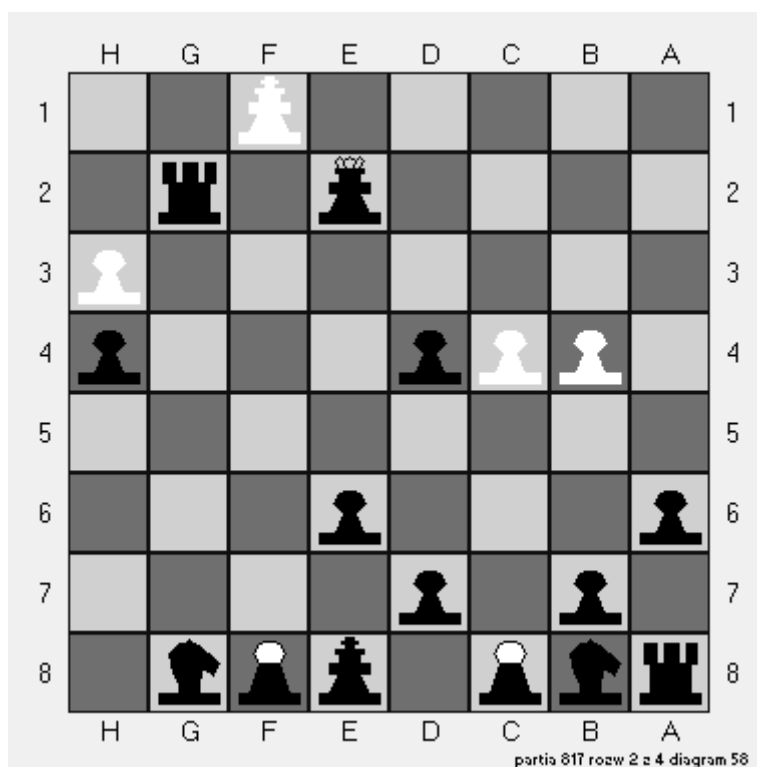


Diagram 5, partia_817_rozw_2_z_4_diagram_58

Finał 817.3, dla ruchu E4->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[56] He4-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[57] Kf2-Kf1 (1) ruch białym królem

[58] Wg6-Wg1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

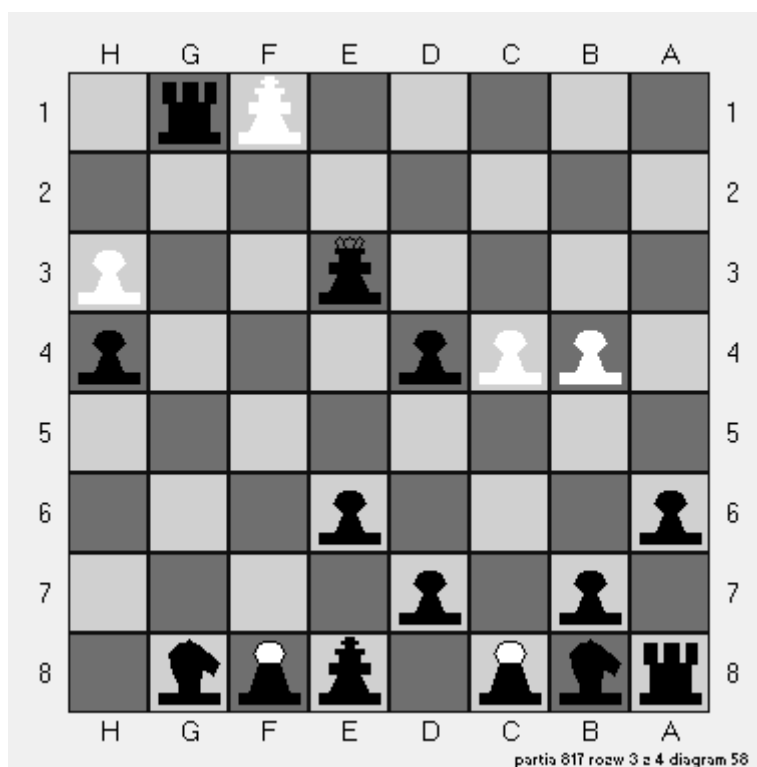


Diagram 6, partia_817_rozw_3_z_4_diagram_58

Finał 817.4, dla ruchu D4->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 37)

[56] d4- d3 (1) ruch czarnym pionkiem

[57] c4- c5 (1) ruch białym pionkiem

[58] He4-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

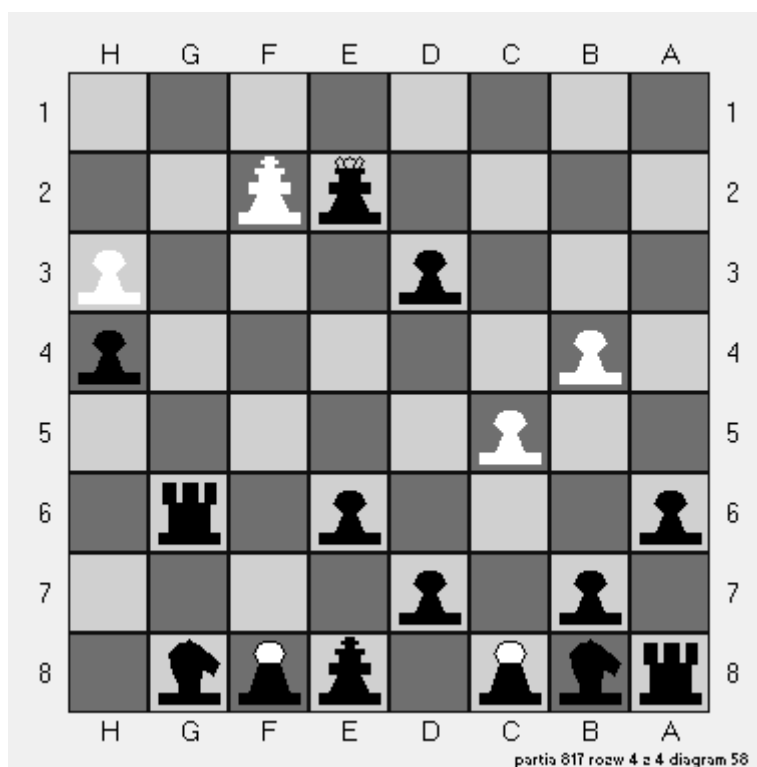


Diagram 7, partia_817_rozw_4_z_4_diagram_58