

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

24.04.2020

17/2020



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	15
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	18
Zadanie 5. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	25
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	34
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	41
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	45
Zadanie 9. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	51
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	60
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	67
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	73
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	79
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	83
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	87
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	94
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	97
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	102
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	108
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	115
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	120
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	123
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	126
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	129
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	133
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	139
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	145
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	152
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	155
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	161
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	166
Zadanie 32. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu.....	173
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	187
Zadanie 34. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	192
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	202
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	206
Zadanie 37. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	209
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	218
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	222
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	226
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	231
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	235
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	238
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	243
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	246
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	249
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	254

Zadanie 48. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	257
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	264
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	268

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 zamатовania 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, 12, 15, 18, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 34, 41, 45, 51, 60

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 67, 73, 79, 83, 87

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 94, 97, 102, 108, 115

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 120, 123, 126, 129, 133

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 139, 145, 152, 155, 161

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 166, 173, 187, 192, 202

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 206, 209, 218, 222, 226

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 231, 235, 238, 243, 246

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 249, 254, 257, 264, 268

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: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	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H2
2	2	H1->H3	możliwy mat	(55:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (56:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	3	H1->H4	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (56:6,6/6)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H4 zbitą białą pionkę, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	4	H1->G1	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
5	6	H1->E1	możliwy mat	(!) (55:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->E1 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na E1
6	7	H1->D1	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na D1
7	8	H1->C1	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na C1
8	9	H1->B1	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na B1
9	10	H1->A1	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na A1
10	11	H7->H5	możliwy mat	(55:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
11	12	H7->H6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
12	13	H8->G8	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
13	14	H8->F8	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
14	15	G7->G5	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 G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	16	G7->G6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6

16	17	F7->F5	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
17	18	F7->F6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
18	21	E4->G4	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na G4
19	30	E4->E6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na E6
20	31	E4->D3	możliwy mat	(55:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
21	39	E7->G5	możliwy mat	(55:0,4/5) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
22	40	E7->F6	możliwy mat	(55:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na F6
23	41	E7->F8	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na F8
24	42	E7->D6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na D6
25	45	E7->B4	możliwy mat	(!) (55:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->B4 wygrywasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na B4 zбиты biały pionek
26	46	E8->G8	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8
27	47	E8->F8	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
28	48	E8->D7	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
29	49	E8->D8	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
30	50	C4->C3	możliwy mat	(55:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C4 na C3
31	52	B8->D7	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
32	53	B8->C6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			Koniem z pozycji B8 na C6
33	54	B8->A6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6

Spośród 54 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E7->B4, 55:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) H1->E1, 55:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 2326.1, dla ruchu E7->B4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 45)

[54] Ge7:Gb4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka

[55] g3- g4 (1) ruch białym pionkiem

[56] Gb4-Ge1 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

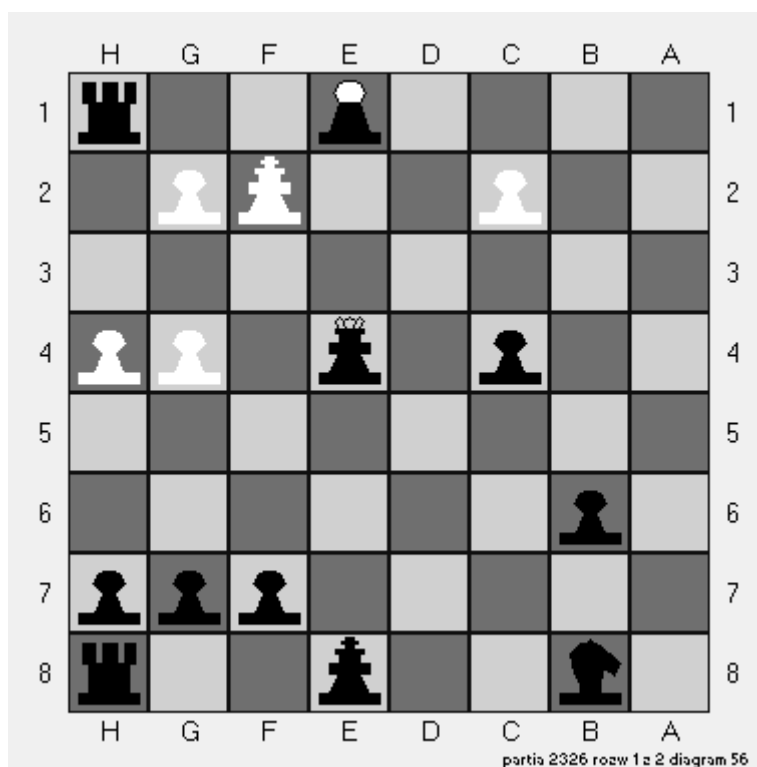


Diagram 2, partia_2326_rozw_1_z_2_diagram_56

Finał 2326.2, dla ruchu H1->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[54] Wh1-We1 (1) ruch czarną wieżą

[55] g3- g4 (1) ruch białym pionkiem

[56] He4-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

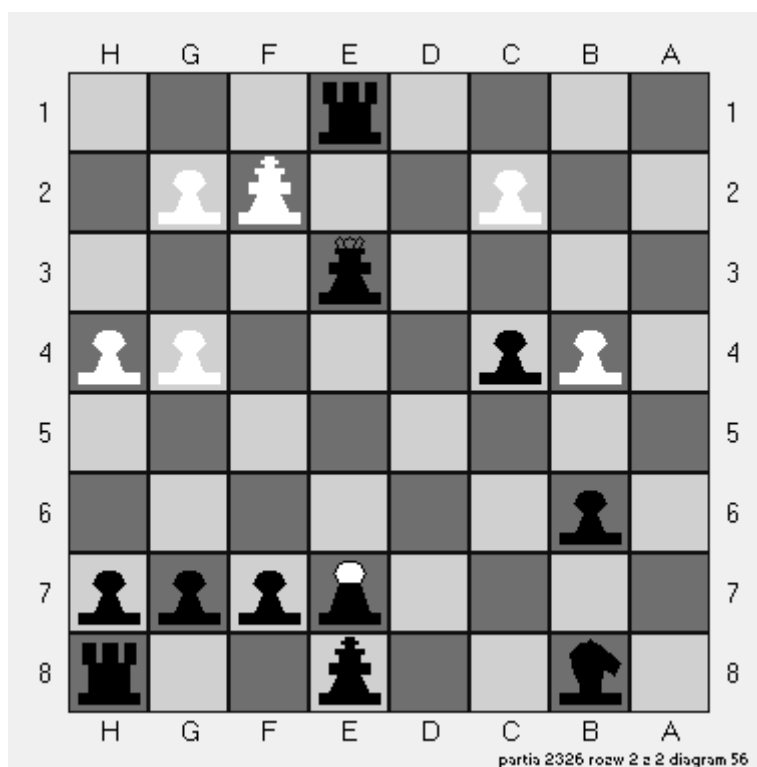


Diagram 3, partia_2326_rozw_2_z_2_diagram_56

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 2327, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sg8-Sf6, a2-a3, d7-d6, długość partii 42 ruchy.

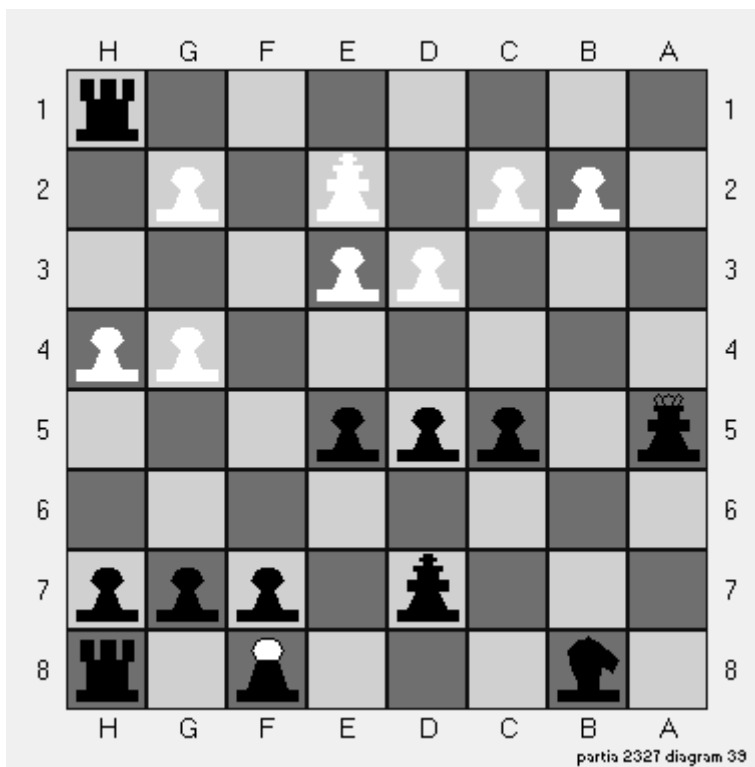


Diagram 4, partia_2327_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 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	5	H1->F1	możliwy mat	(41:0,6/10) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (42:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
2	20	E5->E4	możliwy mat	(41:0,7/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	33	A5->E1	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: A5->E1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na E1
4	41	A5->A1	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na A1

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

1) A5->E1, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2327.1, dla ruchu A5->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 33)

[40] Ha5-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Ke2-Kf3 (1) ruch białym królem

[42] Wh1-Wf1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

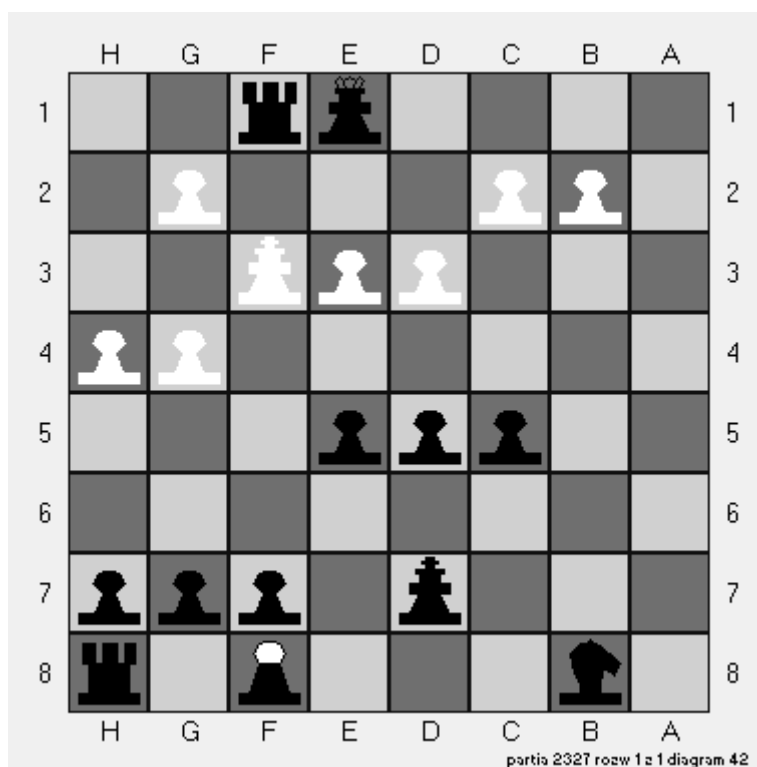


Diagram 5, partia_2327_rozw_1_z_1_diagram_42