

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

11.10.2019

19/2019



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 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	10
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	15
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	20
Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	26
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	32
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	38
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	44
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	50
Zadanie 10. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	55
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	64
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	67
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	71
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	76
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	81
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	86
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	89
Zadanie 18. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	95
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	103
Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	108
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	116
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	122
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	125
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	131
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	136
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	139
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	142
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	145
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	150
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	156
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	159
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	162
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	167
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	172
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	175
Zadanie 36. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	179
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	187
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	192
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	198
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	201
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	207
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	210
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	217
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	220
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	225
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	230
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	233

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	237
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	243
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	246

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, 15, 20, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 38, 44, 50, 55

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 64, 67, 71, 76, 81

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 86, 89, 95, 103, 108

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 116, 122, 125, 131, 136

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 139, 142, 145, 150, 156

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 159, 162, 167, 172, 175

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 179, 187, 192, 198, 201

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 207, 210, 217, 220, 225

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 230, 233, 237, 243, 246

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 908, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g5,f2-f4,a7-a6, długość partii 42 ruchy.

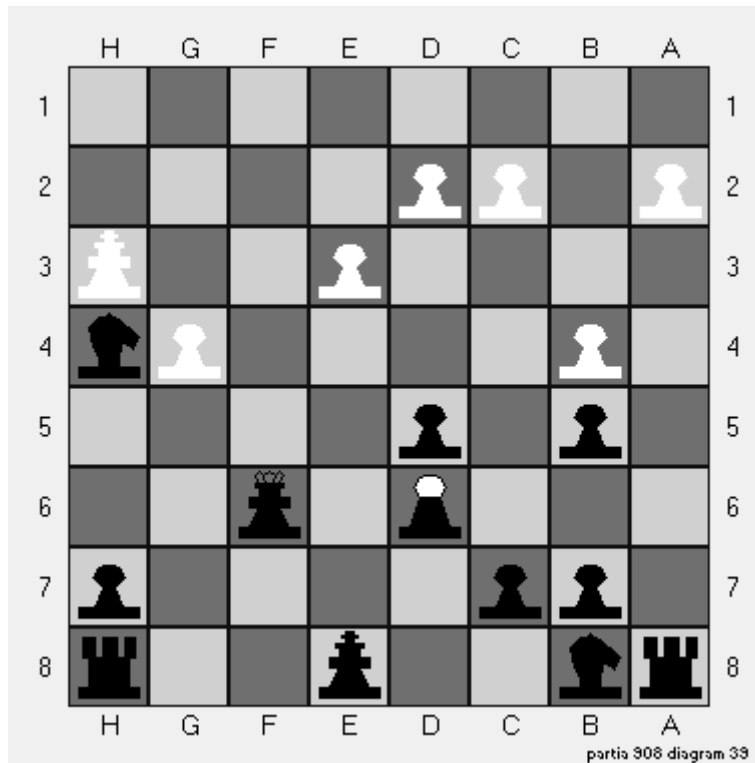


Diagram 1, partia_908_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 54 różne ruchy.

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	H4->G2	możliwy mat	(41:0,8/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H4 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	2	H4->G6	możliwy mat	(41:0,8/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H4 na G6
3	11	F6->G6	możliwy mat	(41:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	12	F6->G7	możliwy mat	(41:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	14	F6->F2	możliwy mat	(!) (41:0,8/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:8,8/8)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F6->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F2
6	16	F6->F4	możliwy mat	(41:0,9/10) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
7	19	F6->F8	możliwy mat	(41:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	20	F6->E5	możliwy mat	(41:0,8/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	21	F6->E6	możliwy mat	(41:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (42:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	27	F6->A1	możliwy mat	(41:0,7/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
11	50	A8->A3	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na

							A3
--	--	--	--	--	--	--	----

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

1) F6->F2, 41:0,8/8 osiem na osiem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 908.1, dla ruchu F6->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[40] Hf6-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem

[41] g4- g5 (1) ruch białym pionkiem

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

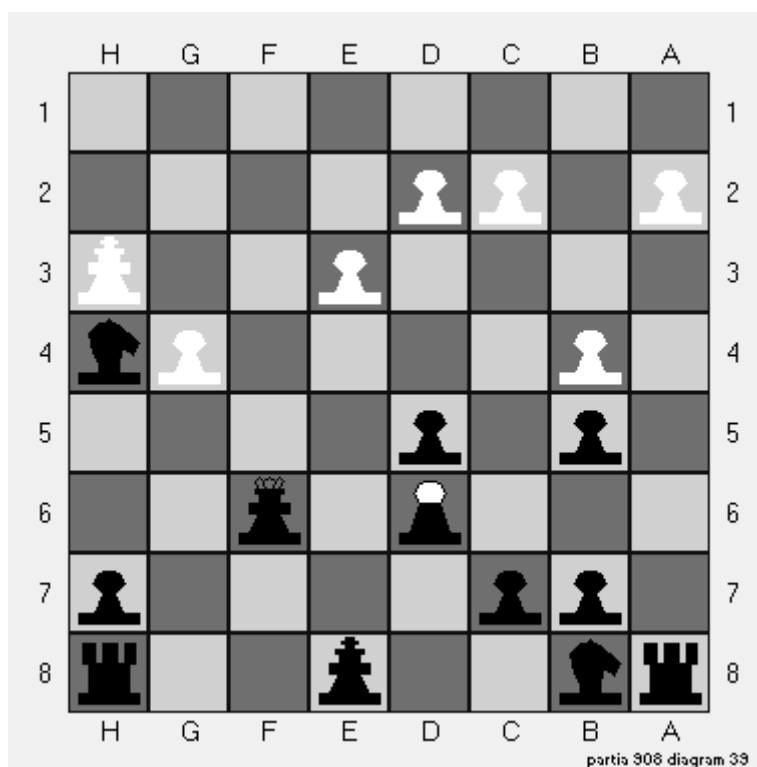


Diagram 2, partia_908_rozw_1_z_1_diagram_42

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 909, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g5,e2-e3,h7-h5, długość partii 46 ruchów.

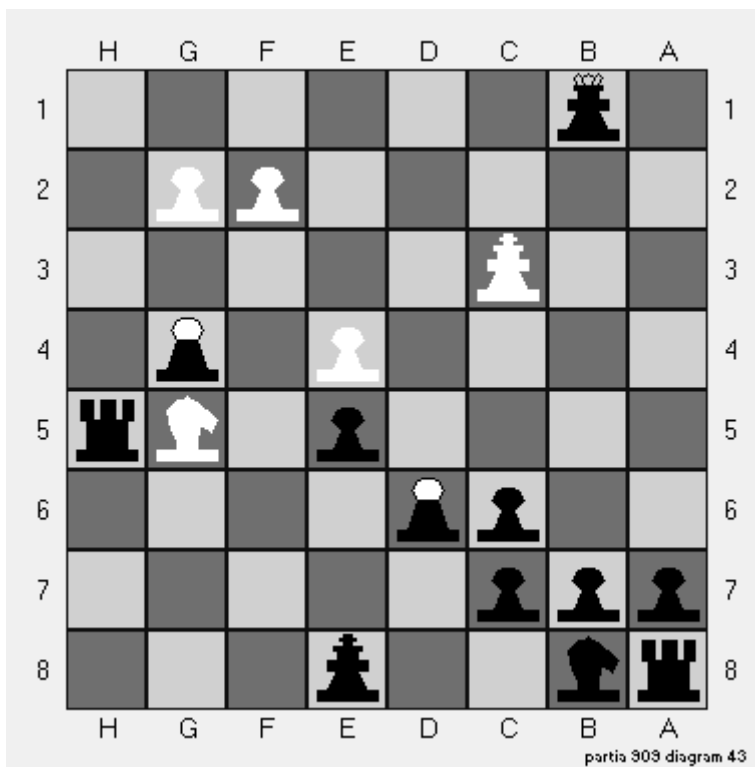


Diagram 3, partia_909_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 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 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	H5->H1	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H1
2	2	H5->H2	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H2
3	3	H5->H3	możliwy mat	(45:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,2,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
4	4	H5->H4	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H4
5	5	H5->H6	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H6
6	6	H5->H7	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
7	7	H5->H8	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H8
8	8	H5->G5	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na G5 zбитый biały Koń
9	9	G4->H3	możliwy mat	(45:0,1/12) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	10	G4->F3	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	11	G4->F5	możliwy mat	(45:0,1/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
12	12	G4->E2	możliwy mat	(45:0,9/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E2
13	13	G4->E6	możliwy mat	(45:0,8/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
14	14	G4->D1	możliwy mat	(45:0,10/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D1
15	15	G4->D7	możliwy mat	(45:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4

				(46:11,11/11)			na D7
16	16	G4->C8	możliwy mat	(45:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na C8
17	17	E8->F8	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
18	18	E8->E7	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
19	19	E8->D7	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
20	20	E8->D8	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
21	21	D6->F8	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na F8
22	22	D6->E7	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na E7
23	23	D6->C5	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na C5
24	24	D6->B4	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: D6->B4 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na B4
25	25	D6->A3	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D6 na A3
26	32	B1->D1	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na D1
27	36	B1->B2	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
28	43	B7->B5	możliwy mat	(45:0,8/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5
29	44	B7->B6	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
30	45	B8->D7	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
31	46	B8->A6	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
32	47	A7->A5	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
33	48	A7->A6	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			pionkiem z pozycji A7 na A6
--	--	--	--	-----------------------------------	--	--	--------------------------------

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

1) D6->B4, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 909.1, dla ruchu D6->B4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[44] Gd6-Gb4 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kc3-Kc4 (1) ruch białym królem

[46] b7- b5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

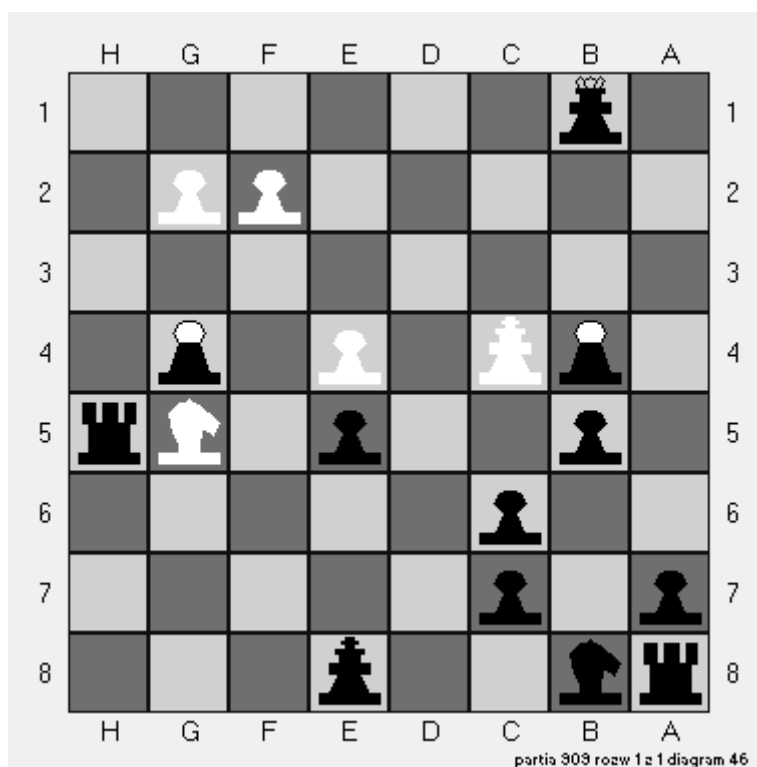


Diagram 4, partia_909_rozw_1_z_1_diagram_46