

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

25.10.2019

21/2019



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	9
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	23
Zadanie 6. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	27
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	42
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	48
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	57
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	62
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	65
Zadanie 15. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	68
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	75
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 18. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	81
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	91
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	105
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	112
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	133
Zadanie 29. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	136
Zadanie 30. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	145
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	152
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	156
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	167
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	175
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 39. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	193
Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	201
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	206
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	213
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	225
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	231
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	237

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	244
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	248
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	253

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, 15, 19, 23

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 27, 35, 39, 42, 48

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 54, 57, 62, 65, 68

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 75, 78, 81, 91, 97

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 100, 105, 109, 112, 118

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 124, 127, 133, 136, 145

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 152, 156, 161, 167, 172

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 175, 180, 187, 193, 201

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 206, 213, 217, 222, 225

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 231, 237, 244, 248, 253

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 1016, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g5,c2-c4,g5-g4, długość partii 42 ruchy.

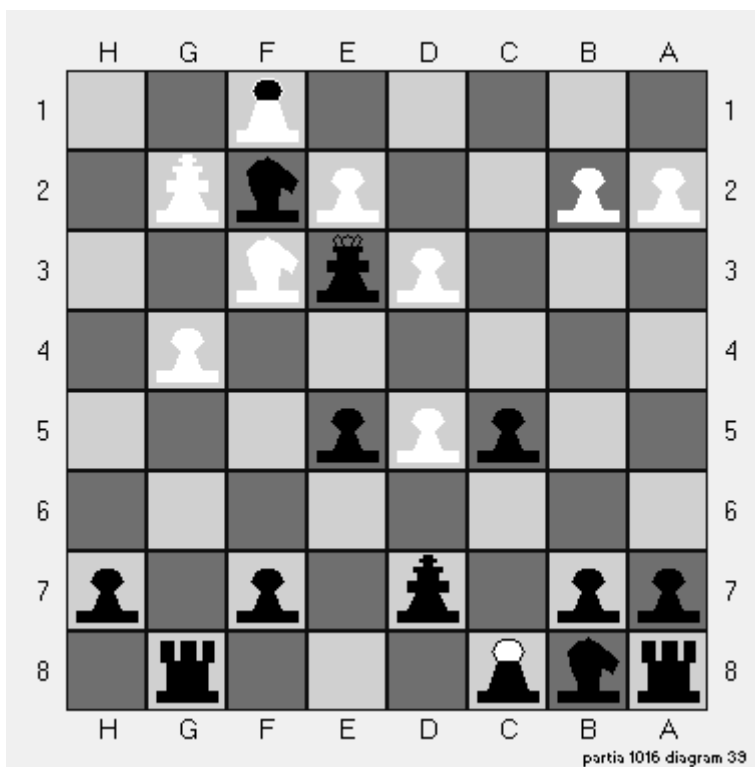


Diagram 1, partia_1016_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 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	4	G8->G4	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: G8->G4 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G4 zбитy biały pionek
2	22	E3->F4	możliwy mat	(41:0,5/19) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (42:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E3 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

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

1) G8->G4, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1016.1, dla ruchu G8->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[40] Wg8:Wg4 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Kg2-Kh2 (1) ruch białym królem

[42] He3-Hf4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

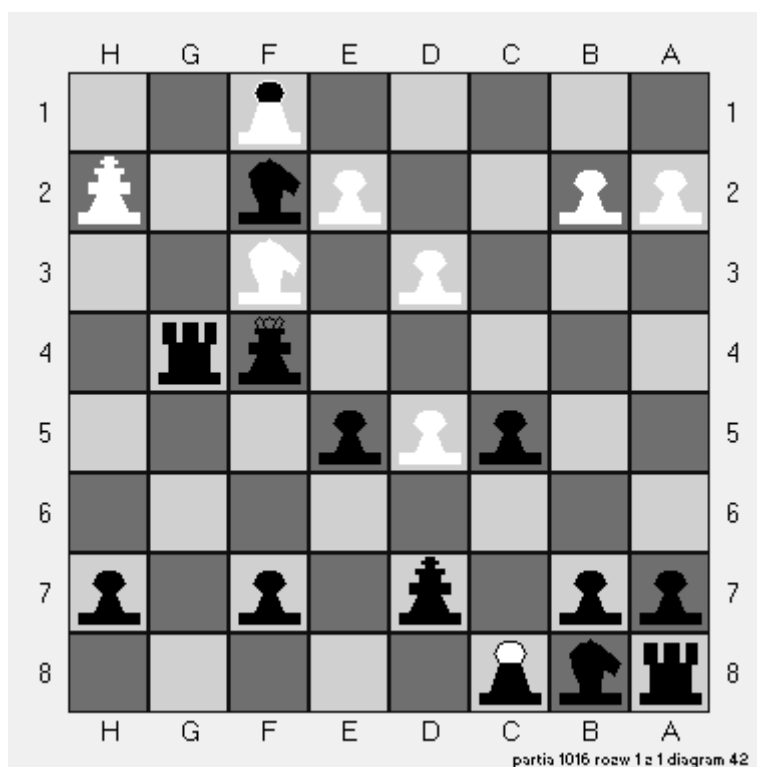


Diagram 2, partia_1016_rozw_1_z_1_diagram_42

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1017, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g5,c2-c4,Sg8-Sh6, długość partii 70 ruchów.

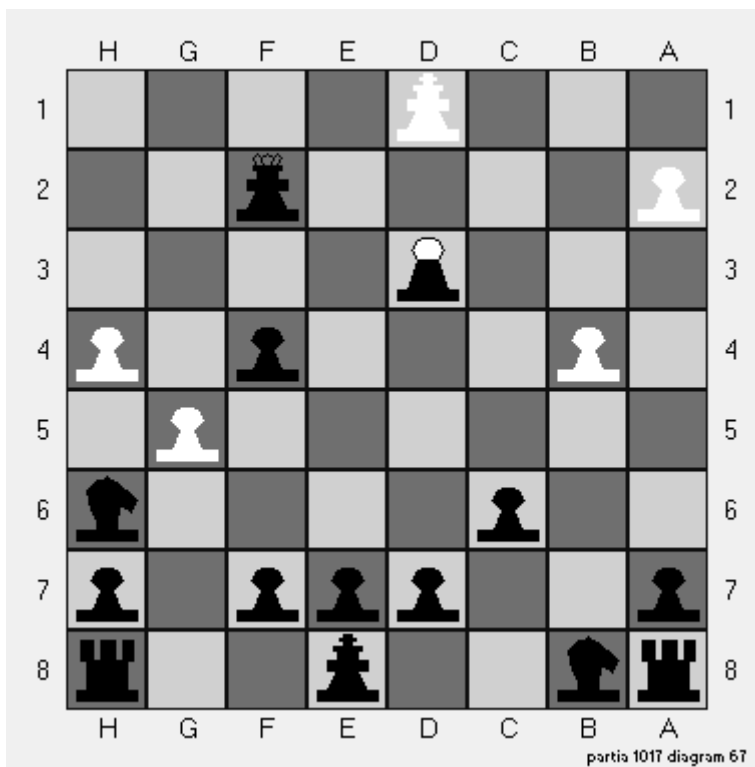


Diagram 3, partia_1017_diagram_67

Oczekiwany 68 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 70 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 69 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:68

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	(69:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4
2	2	H6->G8	możliwy mat	(69:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8
3	3	H6->F5	możliwy mat	(69:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5
4	4	H8->G8	możliwy mat	(69:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (70:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	5	H8->F8	możliwy mat	(69:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	6	F2->H2	możliwy mat	(69:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	9	F2->G2	możliwy mat	(69:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	12	F2->F3	możliwy mat	(69:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na F3
9	14	F2->E2	możliwy mat	(!) (69:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F2->E2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na E2
10	18	F2->C2	możliwy mat	(!) (69:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (70:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F2->C2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na C2
11	20	F2->B2	możliwy mat	(69:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
12	22	F2->A2	możliwy mat	(69:0,2/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:6,6/6)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na A2 zбиты białe pionki, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Konia
13	23	F4->F3	możliwy mat	(69:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
14	24	F7->F5	możliwy mat	(69:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (70:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
15	25	F7->F6	możliwy mat	(69:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (70:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
16	26	E7->E5	możliwy mat	(69:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
17	27	E7->E6	możliwy mat	(69:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	28	E8->G8	możliwy mat	(69:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
19	29	E8->F8	możliwy mat	(69:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	30	E8->D8	możliwy mat	(69:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
21	31	D3->G6	możliwy mat	(69:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
22	33	D3->F5	możliwy mat	(69:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
23	35	D3->E4	możliwy mat	(69:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

24	38	D3->B1	możliwy mat	(69:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
25	41	D7->D5	możliwy mat	(69:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
26	42	D7->D6	możliwy mat	(69:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
27	43	C6->C5	możliwy mat	(69:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (70:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
28	44	B8->A6	możliwy mat	(69:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
29	45	A7->A5	możliwy mat	(69:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (70:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
30	46	A7->A6	możliwy mat	(69:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (70:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 46 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F2->C2, 69:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) F2->E2, 69:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1017.1, dla ruchu F2->C2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[68] Hf2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[69] Kd1-Ke1 (1) ruch białym królem

[70] Hc2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

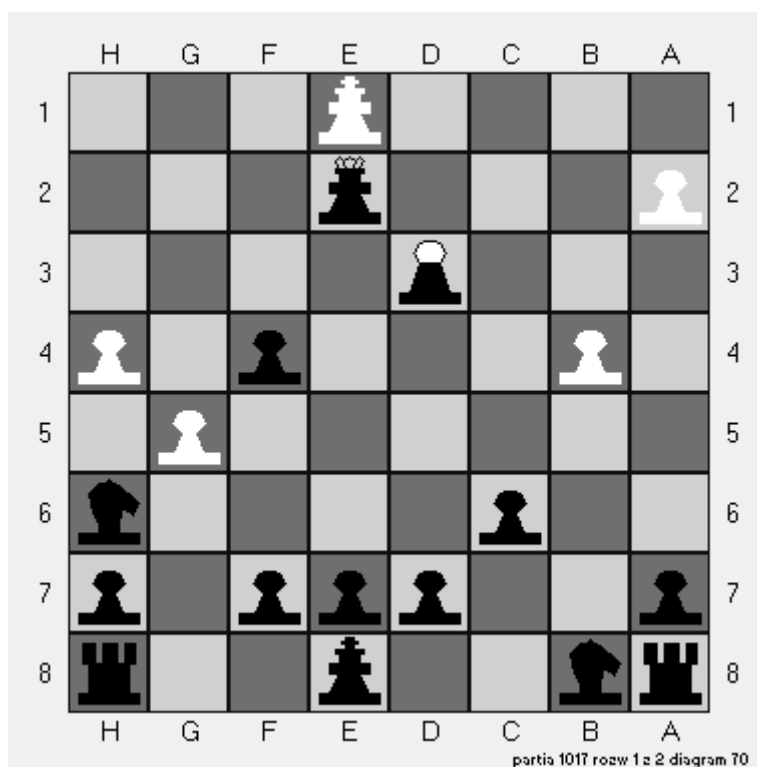


Diagram 4, partia_1017_rozw_1_z_2_diagram_70

Finał 1017.2, dla ruchu F2->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[68] Hf2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[69] Kd1-Kc1 (1) ruch białym królem

[70] He2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

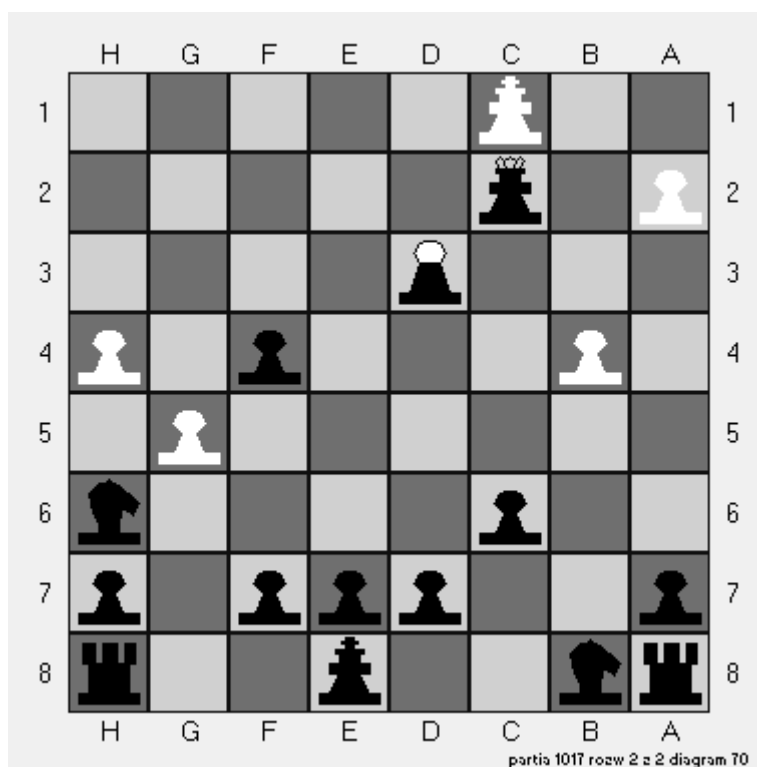


Diagram 5, partia_1017_rozw_2_z_2_diagram_70