

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

12.06.2020

24/2020



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	14
Zadanie 4. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	20
Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	35
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	39
Zadanie 8. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	45
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 10. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	65
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	73
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	91
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	125
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 27. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	147
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	164
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	169
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	175
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	178
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	181
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	185
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 37. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	195
Zadanie 38. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	201
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
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 4 ruchy prowadzące do sukcesu	230
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	239
Zadanie 46. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	244
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	254

Zadanie 48. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	260
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	265
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	269

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 zamatowania 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, 11, 14, 20, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 35, 39, 45, 59, 65

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 73, 78, 81, 86, 91

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 94, 100, 103, 109, 114

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 119, 122, 125, 130, 135

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 140, 147, 158, 164, 169

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 172, 175, 178, 181, 185

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 192, 195, 201, 211, 215

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 218, 223, 226, 230, 239

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 244, 254, 260, 265, 269

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 2672, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f5,b2-b3,c7-c6, długość partii 36 ruchów.

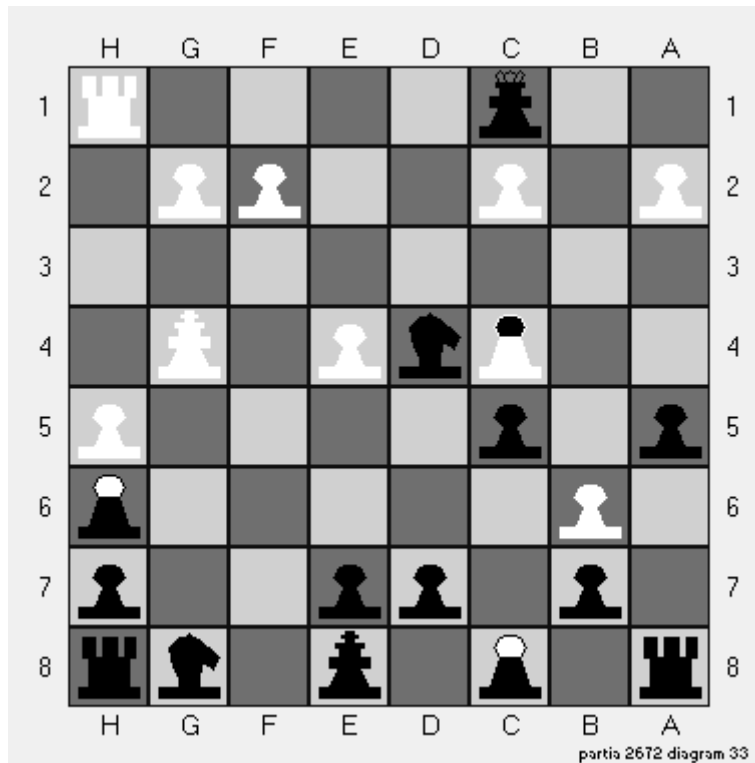


Diagram 1, partia_2672_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 39 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:34

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G5	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
2	3	H6->F4	możliwy mat	(35:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
3	8	E7->E5	możliwy mat	(35:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
4	9	E7->E6	możliwy mat	(35:0,1/26) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (36:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
5	10	E8->F8	możliwy mat	(35:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
6	11	E8->D8	możliwy mat	(35:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
7	12	D4->F3	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [0,0,3,0,1](?) <0,0,3,0,1>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
8	13	D4->F5	możliwy mat	(35:0,2/29) w 2 ruchu [0,0,3,0,1](?) <0,0,2,0,1>, (!) (36:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
9	14	D4->E2	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [0,0,2,0,1](?) <0,0,2,0,1>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
10	15	D4->E6	możliwy mat	(35:0,2/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia

				(!) (36:28,28/28)			E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
11	16	D4->C2	możliwy mat	(35:0,2/29) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:29,29/29)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na C2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
12	17	D4->C6	możliwy mat	(35:0,2/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
13	18	D4->B3	możliwy mat	(35:0,2/32) w 2 ruchu [0,0,4,0,1](?) <0,0,4,0,1>, (!) (36:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
14	19	D4->B5	możliwy mat	(35:0,2/29) w 2 ruchu [0,0,2,0,1](?) <0,0,2,0,1>, (!) (36:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D4 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
15	20	D7->D5	możliwy mat	(!) (35:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->D5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5
16	21	D7->D6	możliwy mat	(35:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
17	22	C1->H1	możliwy mat	(35:0,2/18) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (36:18,18/18)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na H1 zbita biała Wieża, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	23	C1->G1	możliwy mat	(35:0,1/24) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
19	25	C1->F1	możliwy mat	(35:0,1/25) w 2 ruchu [0,0,1,0,2](?) <0,0,1,0,2>, (!) (36:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
20	27	C1->E1	możliwy mat	(35:0,1/26) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
21	28	C1->E3	możliwy mat	(35:0,2/29) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:29,29/29)			Hetmanem z pozycji C1 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
22	30	C1->D2	możliwy mat	(35:0,1/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
23	35	C1->A3	możliwy mat	(35:0,1/26) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
24	36	A5->A4	możliwy mat	(35:0,1/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
25	37	A8->B8	możliwy mat	(35:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
26	38	A8->A6	możliwy mat	(35:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,1,1](?) <0,0,1,1,1>, (!) (36:28,28/28)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego Konia
27	39	A8->A7	możliwy mat	(35:0,1/29) w 2 ruchu [0,0,1,1,1](?) <0,0,1,1,1>, (!) (36:29,29/29)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego Konia

Spośród 39 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D7->D5, 35:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 2672.1, dla ruchu D7->D5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[34] d7- d5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[35] Kg4-Kh4 (1) ruch białym królem

[36] Hc1-Hg5 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

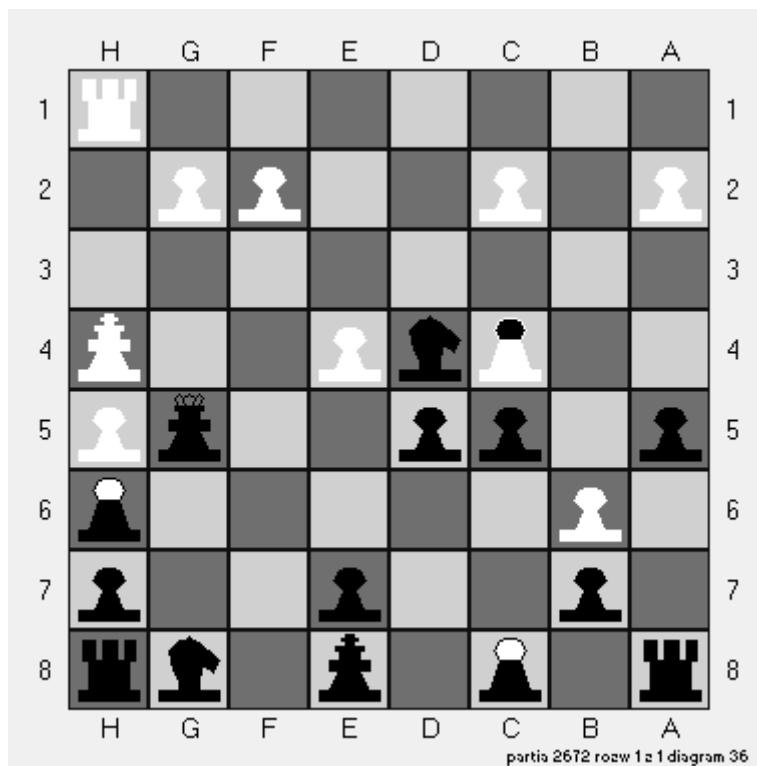


Diagram 2, partia_2672_rozw_1_z_1_diagram_36

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 2673, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,f7-f5,b2-b3,b7-b5, długość partii 50 ruchów.

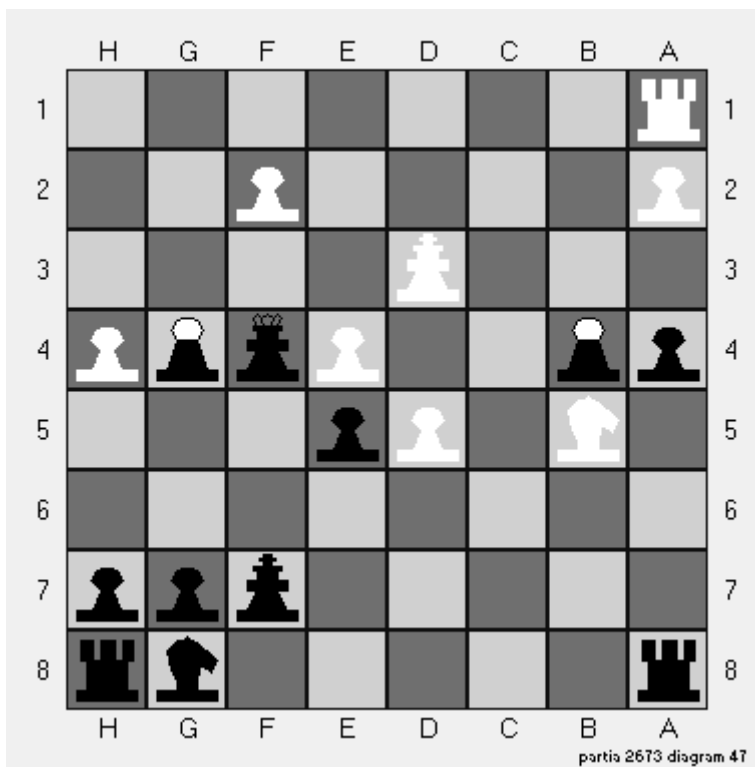


Diagram 3, partia_2673_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 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	5	G4->F3	możliwy mat	(49:0,12/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3
2	6	G4->F5	możliwy mat	(49:0,12/21) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (50:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	8	G4->E6	możliwy mat	(49:0,1/21) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (50:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	15	G8->F6	możliwy mat	(49:0,12/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
5	17	F4->H2	możliwy mat	(49:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na H2
6	21	F4->F2	możliwy mat	(49:0,11/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:17,17/17)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F2 zбиты biały pionek
7	23	F4->F5	możliwy mat	(49:0,1/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
8	24	F4->F6	możliwy mat	(49:0,1/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na F6
9	27	F4->D2	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: F4->D2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na D2
10	28	F4->C1	możliwy mat	(49:0,5/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F4 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	47	A8->C8	możliwy mat	(49:0,15/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8

Spośród 51 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F4->D2, 49:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 2673.1, dla ruchu F4->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[48] Hf4-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[49] Kd3-Kc4 (1) ruch białym królem

[50] Gg4-Ge2 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

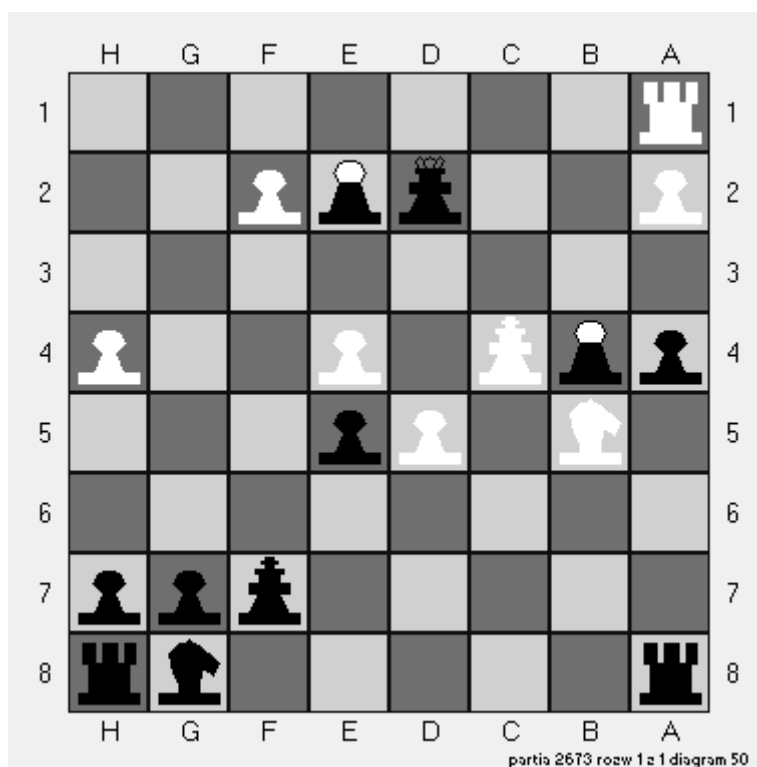


Diagram 4, partia_2673_rozw_1_z_1_diagram_50