

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

22.11.2019

25/2019



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	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	14
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	25
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	28
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	34
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	38
Zadanie 9. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	43
Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	48
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	56
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	62
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	65
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	69
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	72
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 18. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	80
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	88
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	103
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	111
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 29. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	138
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	153
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	158
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	164
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	170
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	174
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 39. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	186
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	199
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 43. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	205
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	219
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 47. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	225

Zadanie 48. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu.....	233
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	244
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	249

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, 11, 14, 19, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 28, 34, 38, 43, 48

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 56, 59, 62, 65, 69

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 72, 77, 80, 88, 95

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 98, 103, 111, 114, 119

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 122, 128, 134, 138, 146

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 150, 153, 158, 164, 170

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 174, 179, 182, 186, 192

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 199, 202, 205, 216, 219

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 222, 225, 233, 244, 249

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 1219, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sg1-Sf3,b7-b6, długość partii 40 ruchów.

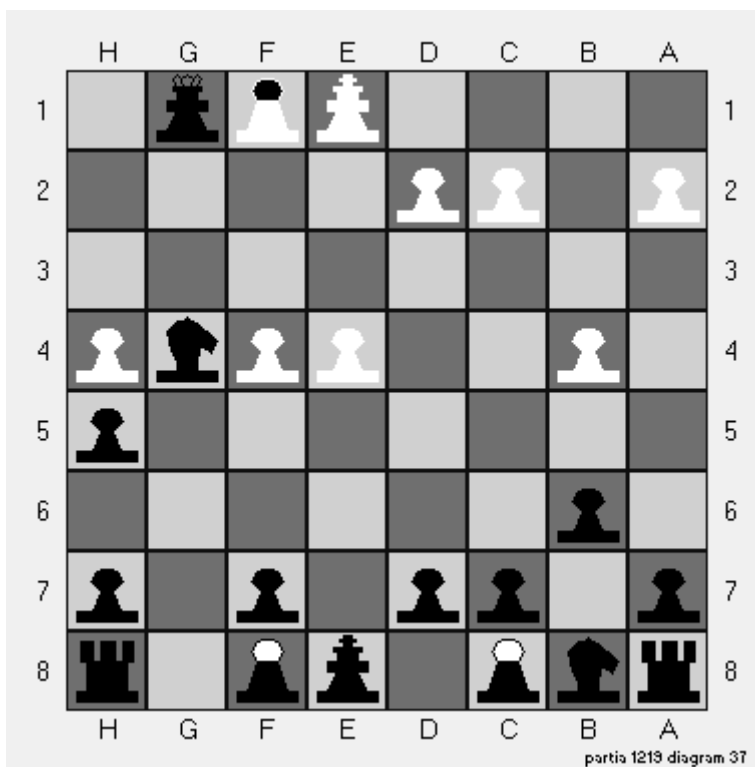


Diagram 1, partia_1219_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 38 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:38

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H6	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
2	2	H8->G8	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
3	3	G1->H1	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H1
4	5	G1->G2	możliwy mat	(39:1,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	8	G1->F2	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F2
6	12	G4->H2	możliwy mat	(39:0,8/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na H2
7	13	G4->H6	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na H6
8	15	G4->F6	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na F6
9	16	G4->E3	możliwy mat	(39:0,7/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	17	G4->E5	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
11	18	F7->F5	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	19	F7->F6	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
13	20	F8->H6	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6
14	21	F8->G7	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7

15	22	F8->E7	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7
16	23	F8->D6	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6
17	24	F8->C5	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
18	25	F8->B4	możliwy mat	(39:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:8,8/8)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4 zбиты biały pionek
19	26	E8->E7	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
20	27	E8->D8	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
21	28	D7->D5	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	29	D7->D6	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
23	30	C7->C5	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	31	C7->C6	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
25	32	C8->B7	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
26	33	C8->A6	możliwy mat	(39:0,6/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6
27	34	B6->B5	możliwy mat	(39:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na B5
28	35	B8->C6	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
29	36	B8->A6	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
30	37	A7->A5	możliwy mat	(39:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	38	A7->A6	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 38 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) $G1 \rightarrow F2$, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1219.1, dla ruchu G1->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[38] Hg1-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Ke1-Kd1 (1) ruch białym królem

[40] Hf2:Hf1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest mat/

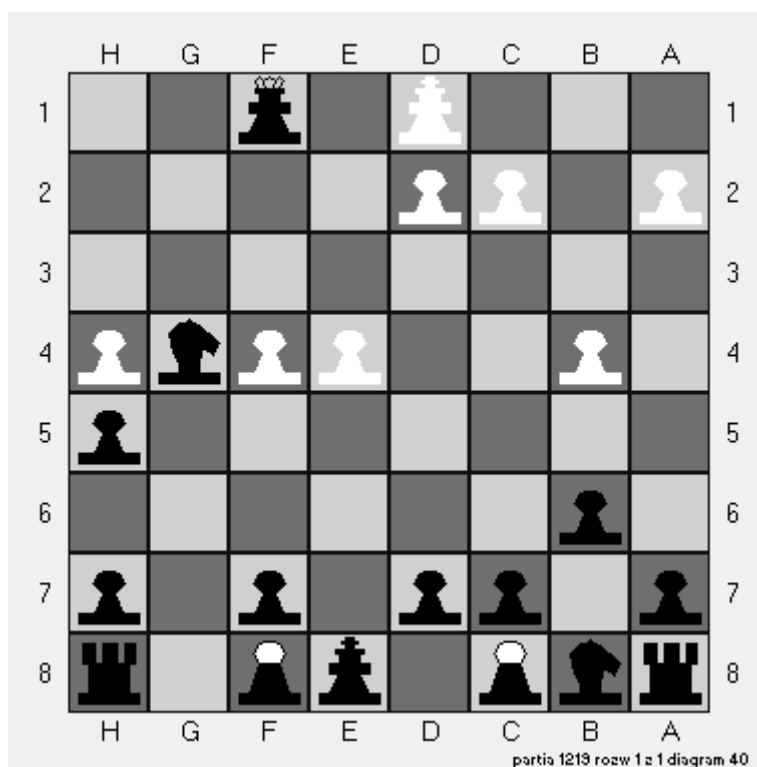


Diagram 2, partia_1219_rozw_1_z_1_diagram_40

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1220, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,Sg1-Sf3,Sb8-Sc6, długość partii 46 ruchów.

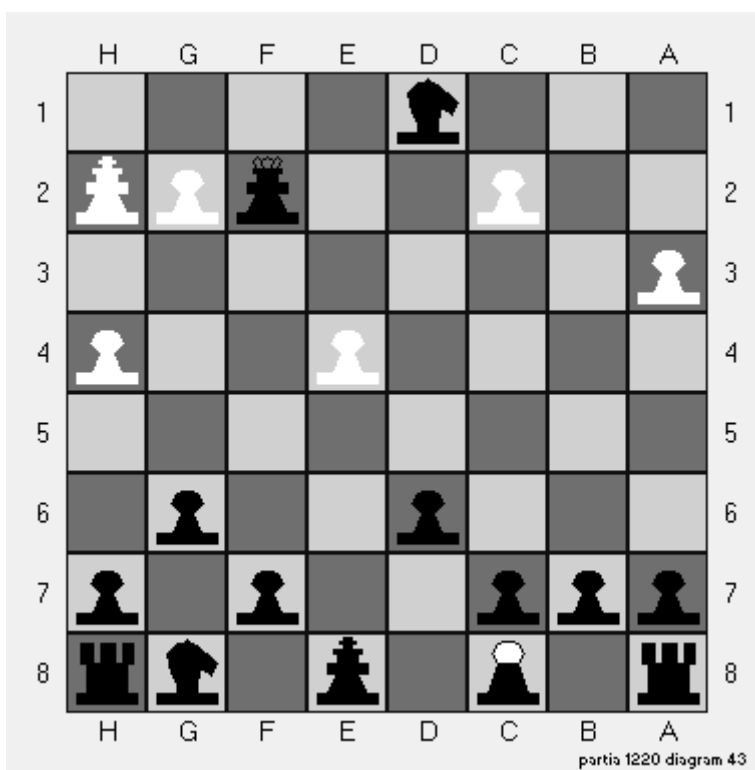


Diagram 3, partia_1220_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 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	30	D1->E3	możliwy mat	(!) (45:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D1->E3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D1 na E3
2	36	C8->H3	możliwy mat	(45:0,6/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

Spośród 45 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D1->E3, 45:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1220.1, dla ruchu D1->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[44] Sd1-Se3 (1) ruch czarnym koniem

[45] a3- a4 (1) ruch białym pionkiem

[46] Hf2:Hg2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

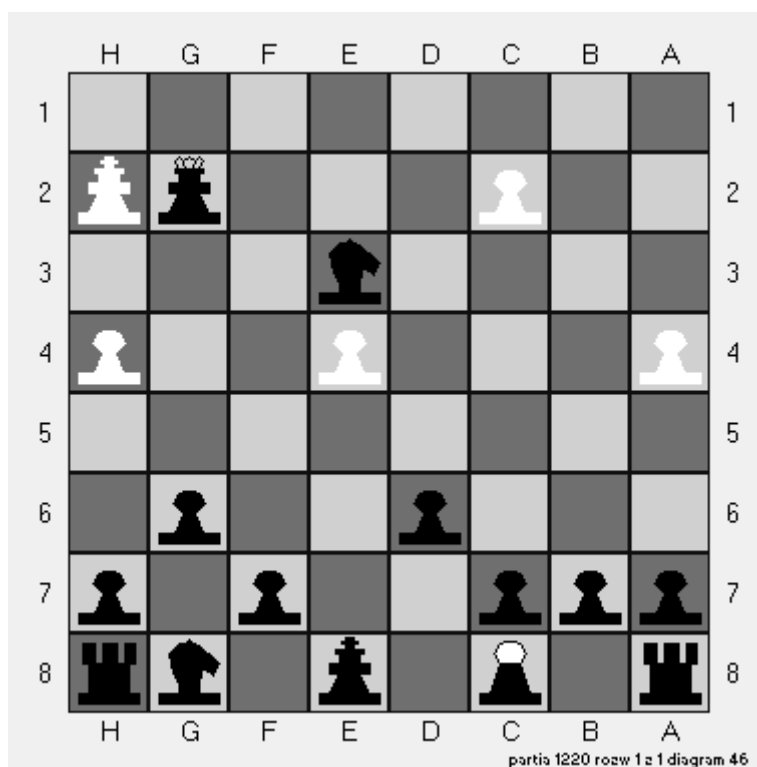


Diagram 4, partia_1220_rozw_1_z_1_diagram_46