

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

6.12.2019

27/2019



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	16
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	20
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	23
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	26
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	29
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	34
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	40
Zadanie 10. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu.....	45
Zadanie 11. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	58
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	63
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	67
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	72
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	75
Zadanie 16. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	82
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	90
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	95
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	98
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	103
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	107
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	110
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	113
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	116
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	120
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	126
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	133
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	140
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	143
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	146
Zadanie 31. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	149
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	155
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	159
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	164
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	167
Zadanie 36. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	173
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	181
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	186
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	191
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	195
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	199
Zadanie 42. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	204
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	210
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	215
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	218
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	221
Zadanie 47. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	226

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	236
Zadanie 49. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	239
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	250

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 zamatoowania 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, 16, 20, 23

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 26, 29, 34, 40, 45

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 58, 63, 67, 72, 75

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 82, 90, 95, 98, 103

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 107, 110, 113, 116, 120

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 126, 133, 140, 143, 146

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 149, 155, 159, 164, 167

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 173, 181, 186, 191, 195

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 199, 204, 210, 215, 218

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 221, 226, 236, 239, 250

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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1315, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,e2-e3,Gf8-Gh6, długość partii 44 ruchy.

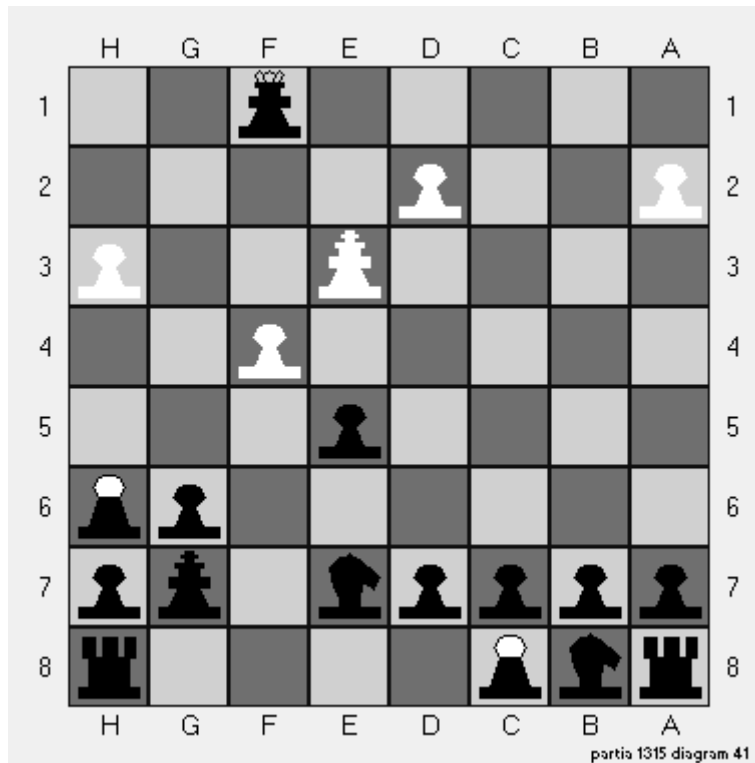


Diagram 1, partia_1315_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwanego Ruchu	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G5	możliwy mat	(43:0,1/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	2	H6->F4	możliwy mat	(!) (43:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H6->F4 wygrasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F4 zбиты biały pionek
3	3	H8->G8	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
4	4	H8->F8	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
5	5	H8->E8	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na E8
6	6	H8->D8	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na D8
7	7	G6->G5	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	G7->G8	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na G8
9	9	G7->F6	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na F6
10	10	G7->F7	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na F7
11	11	G7->F8	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G7 na F8
12	15	F1->G2	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na G2
13	16	F1->F2	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	21	F1->D1	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na D1
15	26	F1->B5	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na B5

16	28	F1->A6	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na A6
17	30	E5->E4	możliwy mat	(43:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	35	D7->D5	możliwy mat	(!) (43:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D7->D5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5
19	36	D7->D6	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
20	37	C7->C5	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5
21	38	C7->C6	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
22	39	B7->B5	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5
23	40	B7->B6	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
24	41	B8->C6	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
25	42	B8->A6	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
26	43	A7->A5	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
27	44	A7->A6	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 44 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) H6->F4, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) D7->D5, 43:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1315.1, dla ruchu H6->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[42] Gh6:Gf4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[43] Ke3-Ke4 (1) ruch białym królem

[44] d7- d5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

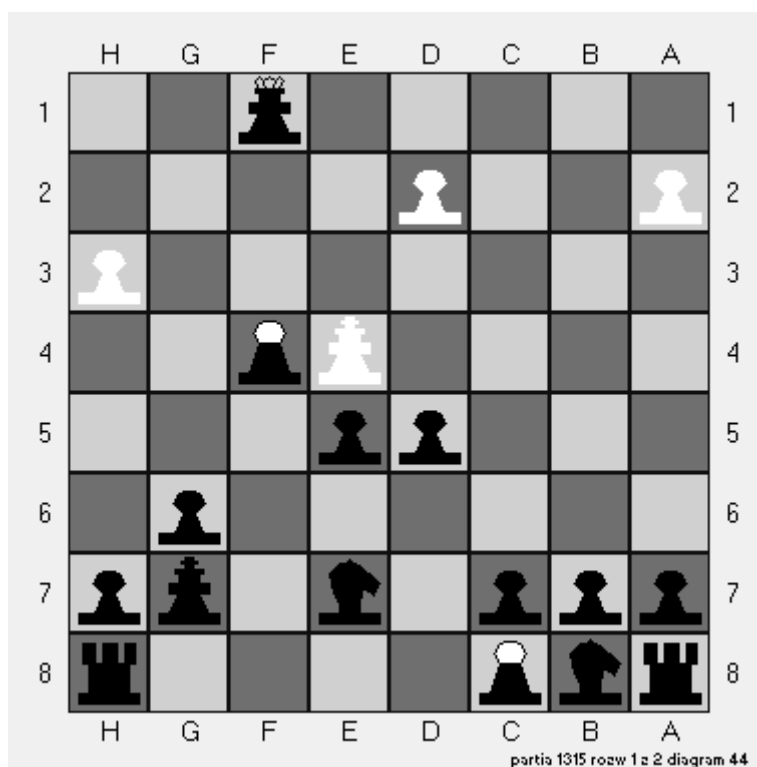


Diagram 2, partia_1315_rozw_1_z_2_diagram_44

Finał 1315.2, dla ruchu D7->D5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 35)

[42] d7- d5 (1) ruch czarnym pionkiem

[43] d2- d3 (1) ruch białym pionkiem

[44] Gh6:Gf4 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest mat/

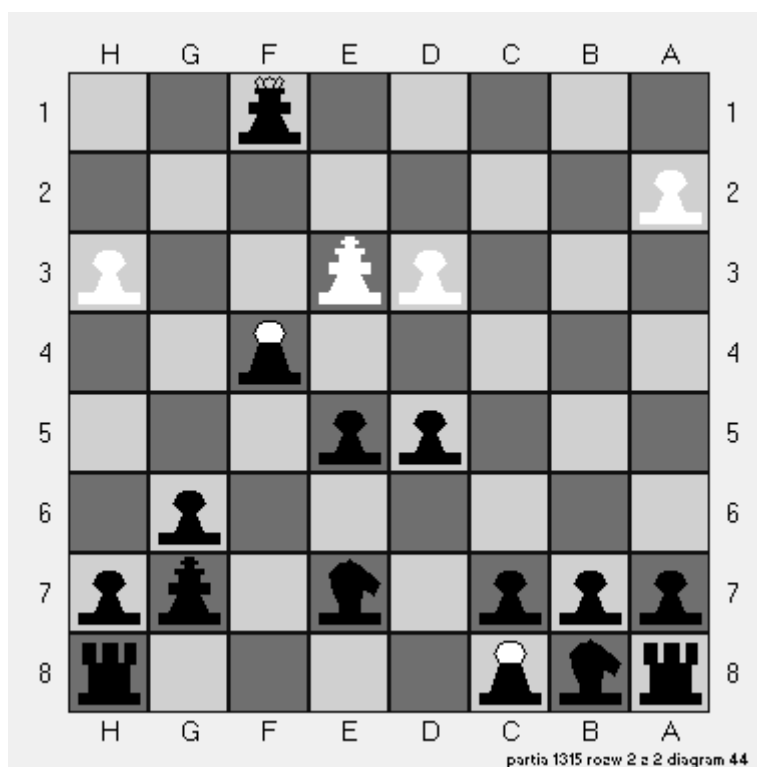


Diagram 3, partia_1315_rozw_2_z_2_diagram_44

Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 1316, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,e2-e3,Gf8-Gg7, długość partii 46 ruchów.

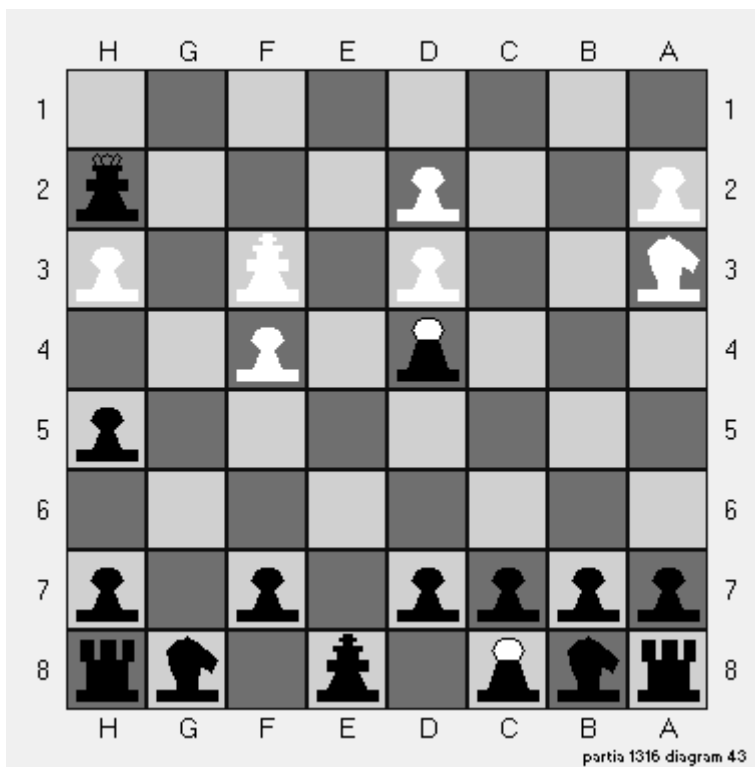


Diagram 4, partia_1316_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 40 różnych ruchów.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____

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	8	H2->E2	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
2	9	H2->D2	możliwy mat	(45:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H2 na D2 zbitą białą pionkę
3	13	G8->F6	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: G8->F6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
4	15	F7->F5	możliwy mat	(!) (45:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F7->F5 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
5	31	D7->D5	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: D7->D5 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5
6	35	B7->B5	możliwy mat	(45:0,6/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	36	B7->B6	możliwy mat	(45:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6

Spośród 40 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) D7->D5, 45:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) F7->F5, 45:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) G8->F6, 45:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1316.1, dla ruchu D7->D5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 31)

[44] d7- d5 (1) ruch czarnym pionkiem

[45] Sa3-Sc4 (1) ruch białym koniem

[46] Hh2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

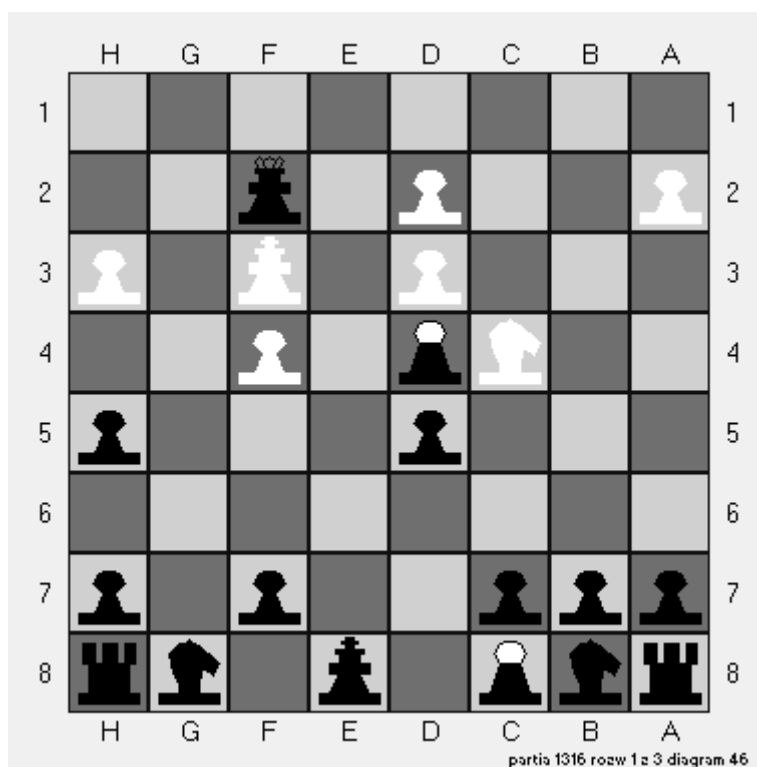


Diagram 5, partia_1316_rozw_1_z_3_diagram_46

Finał 1316.2, dla ruchu F7->F5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[44] f7- f5 (1) ruch czarnym pionkiem

[45] Sa3-Sc4 (1) ruch białym koniem

[46] Hh2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

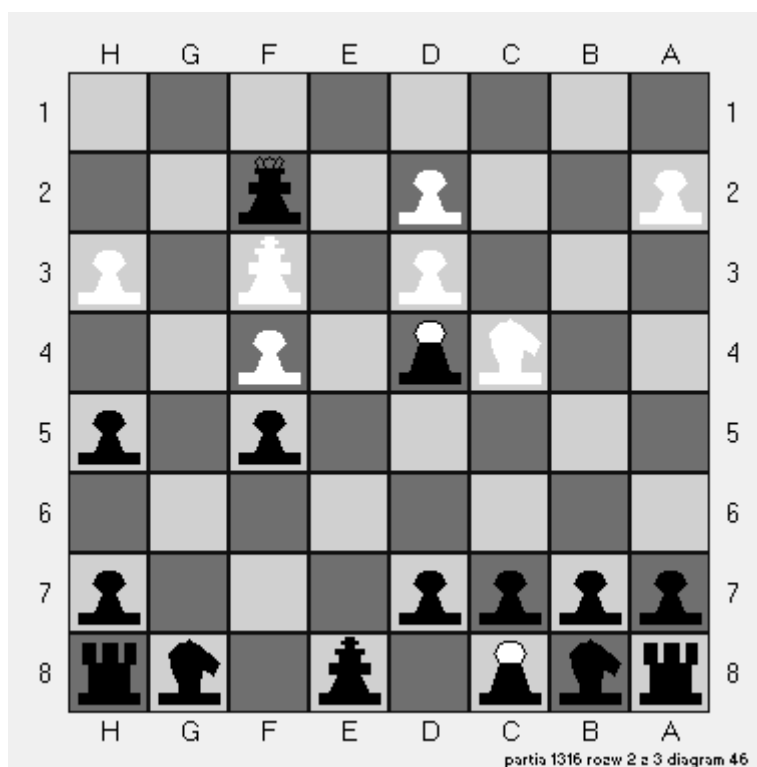


Diagram 6, partia_1316_rozw_2_z_3_diagram_46

Finał 1316.3, dla ruchu G8->F6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 13)

[44] Sg8-Sf6 (1) ruch czarnym koniem

[45] Sa3-Sc4 (1) ruch białym koniem

[46] Hh2-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

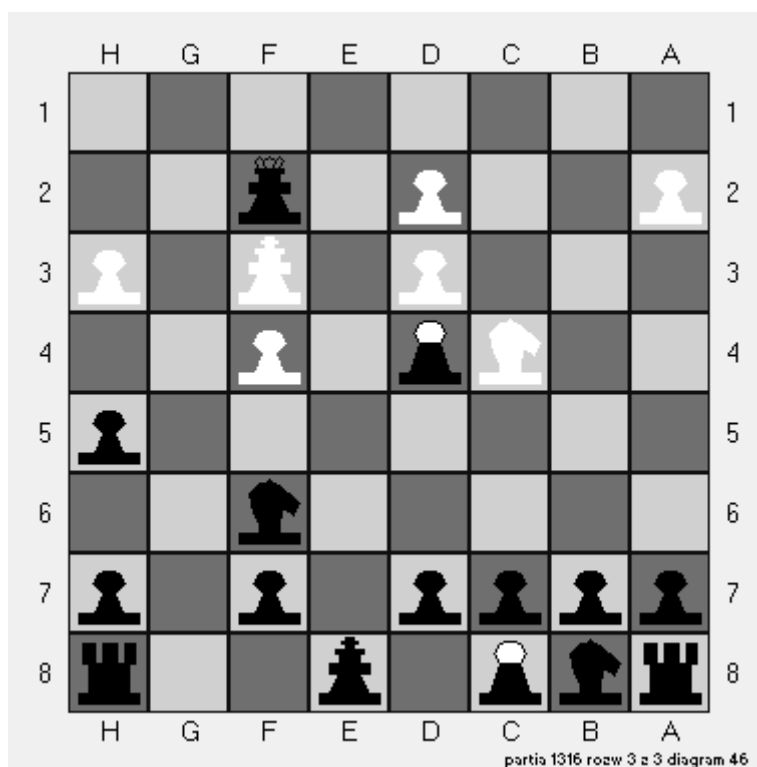


Diagram 7, partia_1316_rozw_3_z_3_diagram_46