

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

13.12.2019

28/2019



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	17
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	21
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	25
Zadanie 7. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	31
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	43
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	46
Zadanie 11. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	50
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 14. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	66
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	74
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 17. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	81
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	96
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	106
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 25. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	116
Zadanie 26. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	124
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	138
Zadanie 30. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	141
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	159
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 35. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	171
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	185
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	195
Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	198
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	206
Zadanie 42. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	213
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	219
Zadanie 44. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	224
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 46. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	237
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	242

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	245
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	250
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, 11, 14, 17, 21

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 25, 31, 40, 43, 46

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 50, 58, 63, 66, 74

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 78, 81, 88, 93, 96

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 101, 106, 110, 113, 116

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 124, 131, 135, 138, 141

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 148, 154, 159, 165, 171

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 180, 185, 190, 195, 198

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 206, 213, 219, 224, 232

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 237, 242, 245, 250, 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 1360, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,d2-d3,e7-e6, długość partii 42 ruchy.

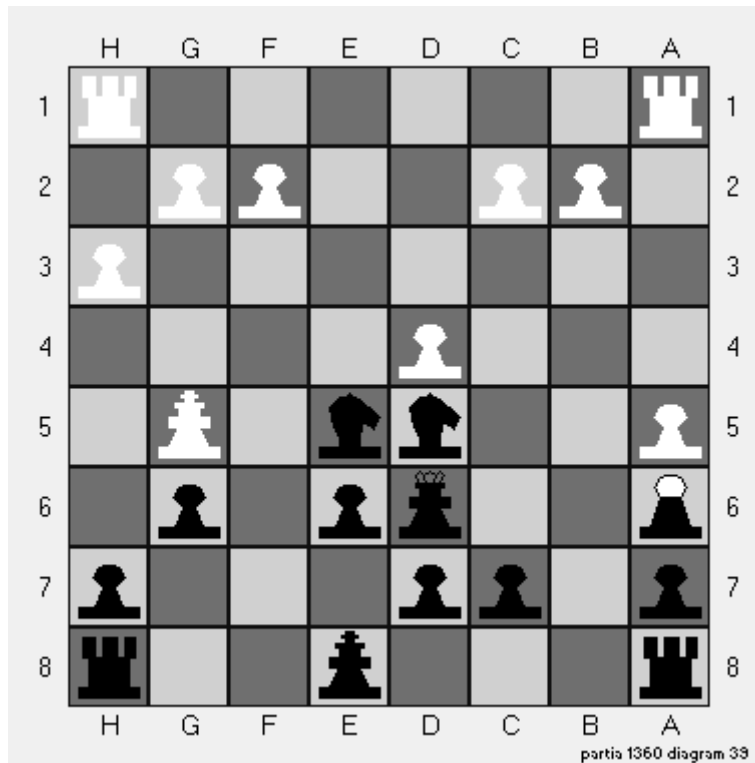


Diagram 1, partia_1360_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 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	H7->H5	możliwy mat	(41:0,25/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:27,27/27)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	5	E5->G4	możliwy mat	(41:0,2/27) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	6	E5->F3	możliwy mat	(!) (41:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (42:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E5->F3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	7	E5->F7	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na F7
5	8	E5->D3	możliwy mat	(41:0,25/29) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (42:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	9	E5->C4	możliwy mat	(41:0,23/27) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na C4
7	10	E5->C6	możliwy mat	(41:0,24/28) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E5 na C6
8	11	E8->G8	możliwy mat	(41:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
9	12	E8->F7	możliwy mat	(41:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	13	E8->F8	możliwy mat	(41:0,2/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
11	14	E8->E7	możliwy mat	(41:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
12	15	E8->D8	możliwy mat	(41:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
13	16	E8->C8	możliwy mat	(41:0,1/28) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

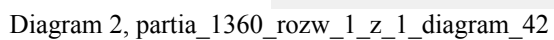
				[0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:28,28/28)			Królem z pozycji E8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
14	24	D6->F8	możliwy mat	(41:0,25/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (42:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
15	26	D6->C5	możliwy mat	(41:0,1/29) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (42:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
16	27	D6->C6	możliwy mat	(41:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
17	28	D6->B4	możliwy mat	(41:0,2/27) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (42:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
18	29	D6->B6	możliwy mat	(41:0,1/29) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (42:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
19	30	D6->A3	możliwy mat	(41:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,2](?) <0,0,1,0,2>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
20	31	C7->C5	możliwy mat	(41:0,1/29) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (42:29,29/29)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
21	32	C7->C6	możliwy mat	(41:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
22	33	A6->F1	możliwy mat	(41:0,1/24) w 2 ruchu [0,2,1,0,0](?) <0,2,1,0,0>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
23	34	A6->E2	możliwy mat	(41:0,1/29) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
24	35	A6->D3	możliwy mat	(41:0,1/30) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,1,1,0,0](?) <0,1,1,0,0>, (!) (42:30,30/30)			Gońcem z pozycji A6 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca
25	36	A6->C4	możliwy mat	(41:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
26	37	A6->C8	możliwy mat	(41:0,1/29) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
27	38	A6->B5	możliwy mat	(41:0,1/29) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
28	39	A6->B7	możliwy mat	(41:0,1/29) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na B7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
29	40	A8->D8	możliwy mat	(41:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
30	41	A8->C8	możliwy mat	(41:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
31	42	A8->B8	możliwy mat	(41:0,1/28) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:28,28/28)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 42 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E5->F3, 41:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

[40] Se5-Sf3 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy
[41] g2: f3 (2) pobicie białym pionkiem czarnego konia
[42] Hd6-Hf4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/



Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1361, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,d2-d3,d7-d5, długość partii 22 ruchy.

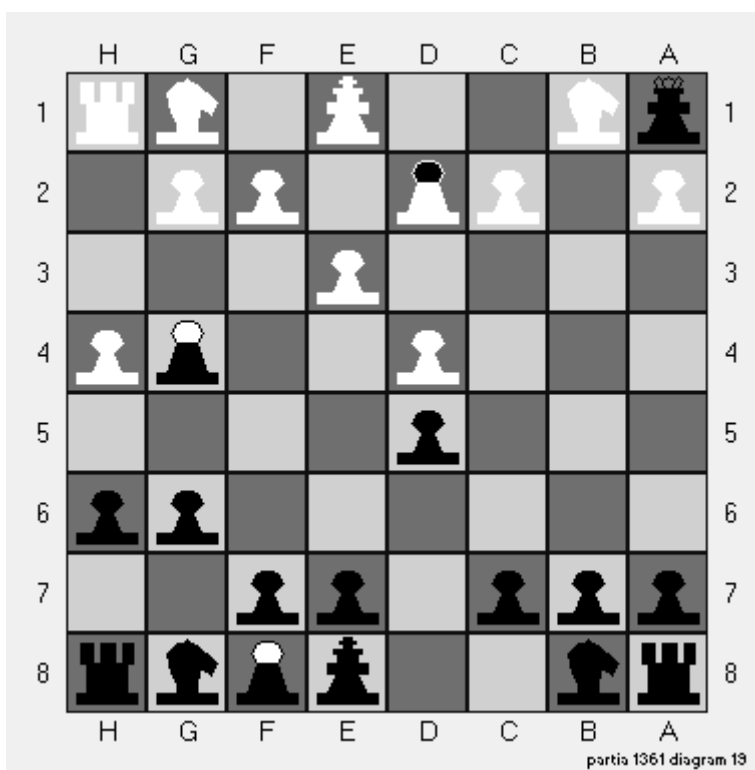


Diagram 3, partia_1361_diagram_19

Oczekiwany 20 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 34 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 22 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 21 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:20

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	28	A1->D4	możliwy mat	(21:0,4/22) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (22:22,22/22)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na D4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
2	30	A1->B1	możliwy mat	(!) (21:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->B1 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B1 zбитy biały Koń
3	31	A1->B2	możliwy mat	(21:0,4/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B2

Spośród 34 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A1->B1, 21:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1361.1, dla ruchu A1->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[20] Ha1:Hb1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[21] Gd2-Gc1 (1) ruch białym gońcem

[22] Hb1:Hc1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest mat/

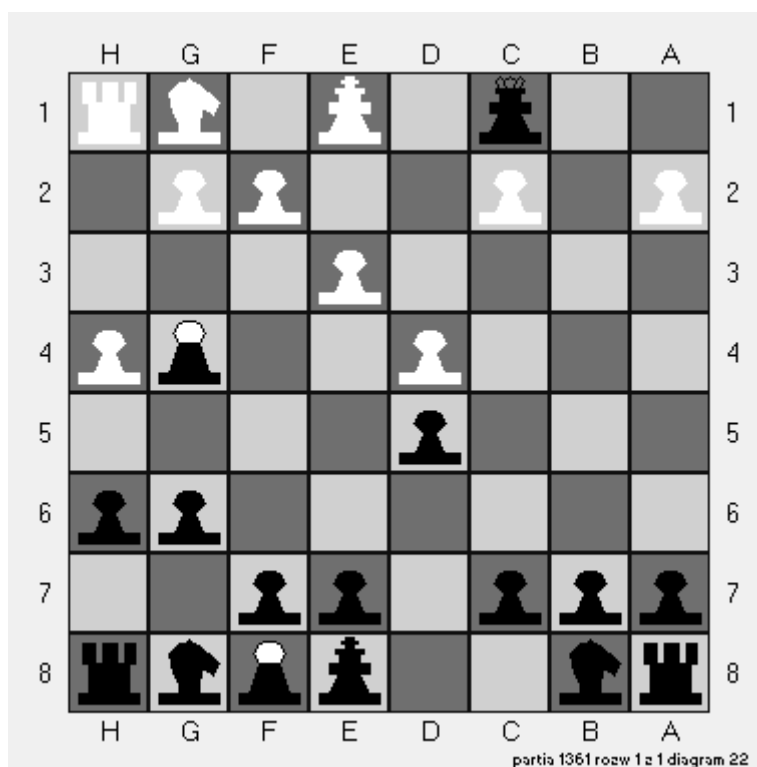


Diagram 4, partia_1361_rozw_1_z_1_diagram_22