

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

23.10.2020

43/2020



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	9
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	14
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	18
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	23
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	34
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 9. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	44
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 11. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	56
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	76
Zadanie 15. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	79
Zadanie 16. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	87
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	95
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	101
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	111
Zadanie 23. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	114
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 27. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	135
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	152
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	156
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	170
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	179
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	185
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 41. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	197
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	215
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	226
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	231
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	239
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	243
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	246

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, 9, 14, 18, 23

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 27, 34, 39, 44, 51

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 56, 66, 71, 76, 79

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 87, 92, 95, 101, 105

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 108, 111, 114, 122, 127

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 130, 135, 143, 146, 149

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 152, 156, 160, 166, 170

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 174, 179, 185, 189, 193

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 197, 210, 215, 222, 226

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 231, 235, 239, 243, 246

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 3637, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,a2-a3,Sb8-Sa6, długość partii 36 ruchów.

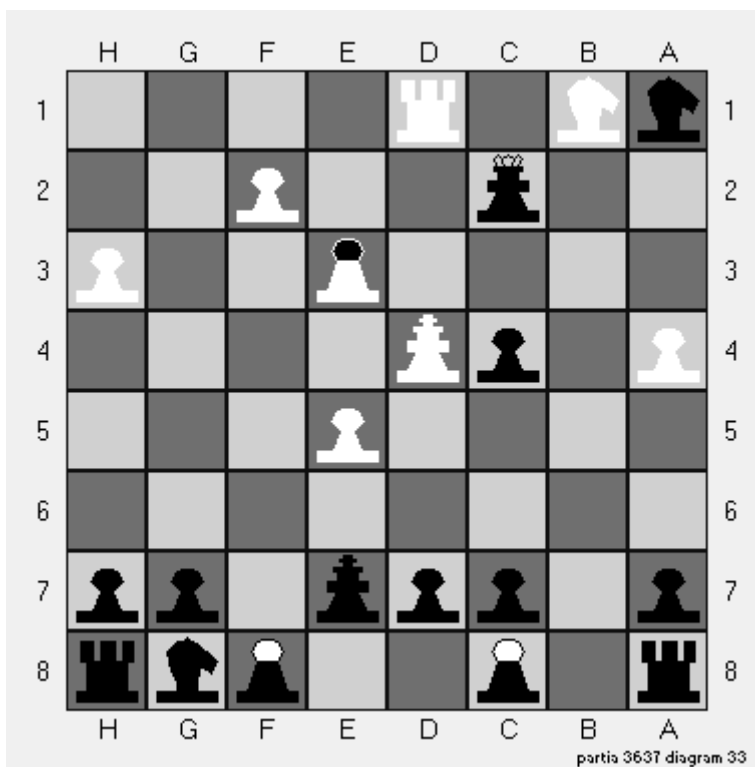


Diagram 1, partia_3637_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 36 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	6	G8->F6	możliwy mat	(35:0,11/22) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	7	E7->F7	możliwy mat	(35:0,8/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na F7
3	8	E7->E6	możliwy mat	(35:0,14/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E6
4	9	E7->E8	możliwy mat	(35:0,8/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na E8
5	10	E7->D8	możliwy mat	(35:0,8/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E7 na D8
6	12	D7->D6	możliwy mat	(35:0,8/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:22,22/22)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	30	C7->C6	możliwy mat	(35:0,11/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
8	31	C8->B7	możliwy mat	(35:0,11/21) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:21,21/21)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
9	33	A1->B3	możliwy mat	(!) (35:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->B3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A1 na B3

Spośród 36 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A1->B3, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3637.1, dla ruchu A1->B3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 33)

[34] Sa1-Sb3 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] Kd4-Kd5 (1) ruch białym królem

[36] c7- c6 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

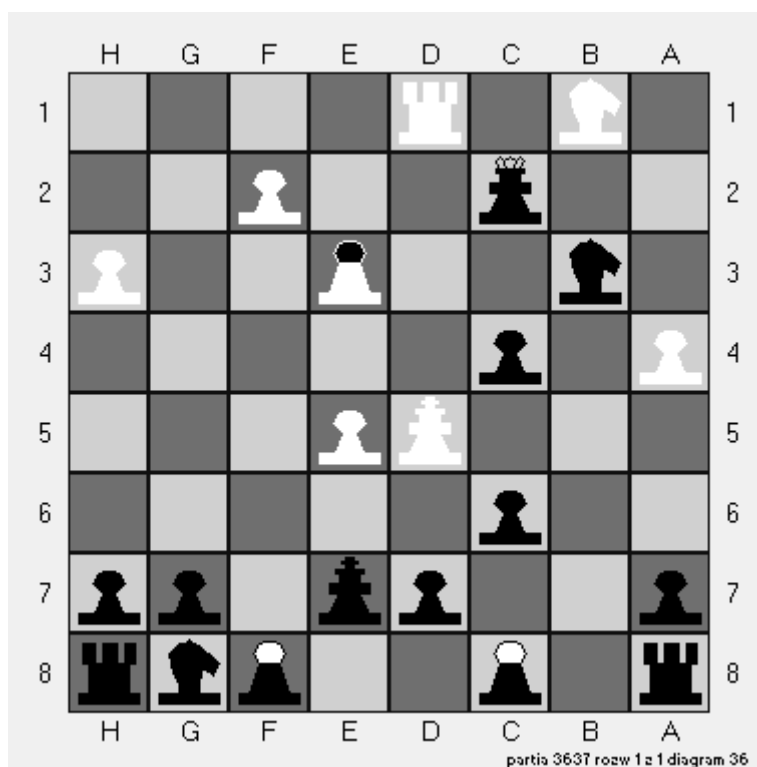


Diagram 2, partia_3637_rozw_1_z_1_diagram_36

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 3639, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,a2-a3,a7-a6, długość partii 46 ruchów.

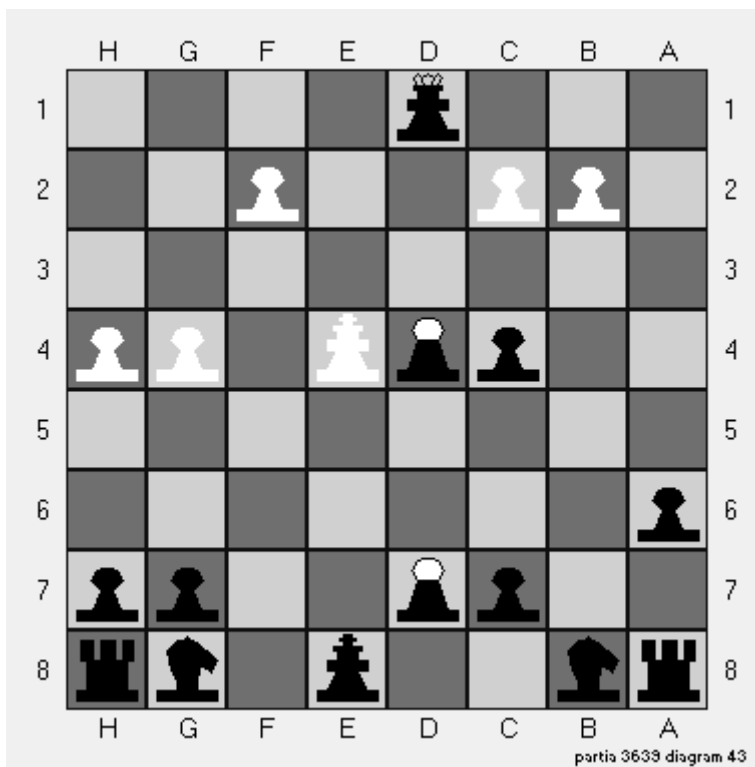


Diagram 3, partia_3639_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 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	1	H7->H5	możliwy mat	(45:0,2/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(45:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	3	G7->G5	możliwy mat	(45:0,6/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	4	G7->G6	możliwy mat	(45:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
5	5	G8->H6	możliwy mat	(45:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
6	6	G8->F6	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->F6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
7	7	G8->E7	możliwy mat	(45:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
8	8	E8->F7	możliwy mat	(45:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
9	9	E8->F8	możliwy mat	(45:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
10	10	E8->E7	możliwy mat	(45:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
11	11	E8->D8	możliwy mat	(45:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
12	13	D1->G1	możliwy mat	(45:0,2/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
13	14	D1->G4	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na G4 zbitą białą pionkę
14	18	D1->E2	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
15	19	D1->D2	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D2

16	20	D1->D3	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
17	25	D4->F2	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na F2 zбиты biały pionek
18	26	D4->F6	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na F6
19	27	D4->E3	możliwy mat	(45:0,2/10) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	28	D4->E5	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
21	29	D4->C3	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
22	30	D4->C5	możliwy mat	(45:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na C5
23	31	D4->B2	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na B2 zбиты biały pionek
24	32	D4->B6	możliwy mat	(45:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na B6
25	33	D4->A7	możliwy mat	(45:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na A7
26	34	D7->G4	możliwy mat	(45:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na G4 zбиты biały pionek
27	35	D7->F5	możliwy mat	(45:0,1/4) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
28	36	D7->E6	możliwy mat	(45:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na E6
29	38	D7->C8	możliwy mat	(45:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na C8
30	41	C4->C3	możliwy mat	(45:0,2/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

31	42	C7->C5	możliwy mat	(45:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5
32	43	C7->C6	możliwy mat	(45:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
33	44	B8->C6	możliwy mat	(45:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
34	45	A6->A5	możliwy mat	(45:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5
35	46	A8->A7	możliwy mat	(45:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 46 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G8->F6, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3639.1, dla ruchu G8->F6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[44] Sg8-Sf6 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Ke4-Kf4 (1) ruch białym królem

[46] Hd1:Hg4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

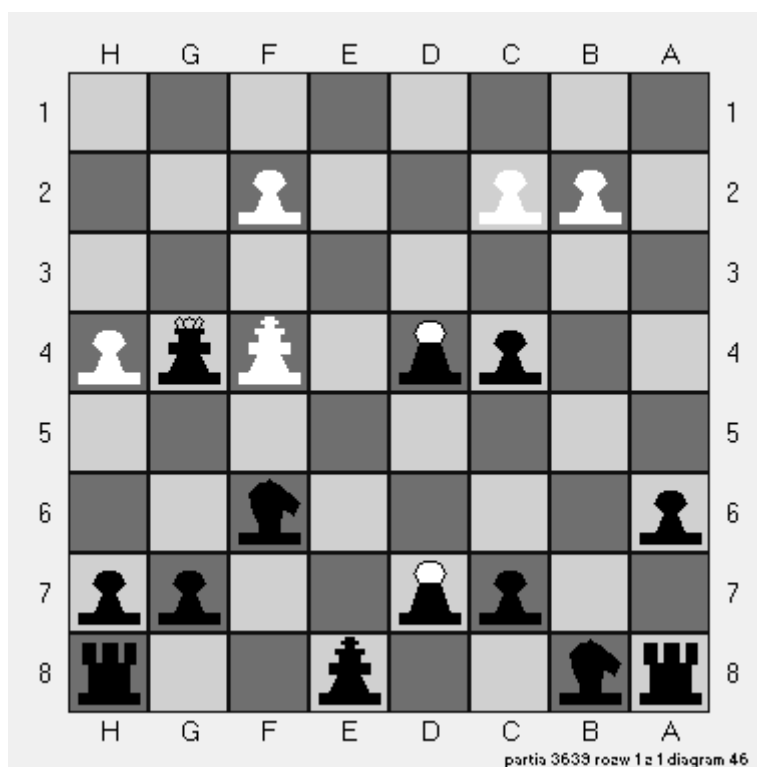


Diagram 4, partia_3639_rozw_1_z_1_diagram_46