

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

6.11.2020

45/2020



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	12
Zadanie 3. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	28
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	33
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	49
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 11. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	57
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	69
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	72
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	76
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	98
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	102
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	111
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	138
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 37. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	166
Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	179
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	187
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	200
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 44. Znajdź 11 ruchów prowadzących do sukcesu	208
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	229

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	233
Zadanie 49. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	236
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	242

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, 12, 15, 24, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 33, 39, 42, 49, 54

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 57, 66, 69, 72, 76

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 83, 86, 90, 93, 98

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 102, 105, 108, 111, 115

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 120, 126, 130, 135, 138

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 143, 146, 149, 154, 158

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 163, 166, 179, 187, 194

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 197, 200, 203, 208, 222

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 226, 229, 233, 236, 242

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 3739, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e6,Sg1-Sf3,Gf8-Ge7, długość partii 46 ruchów.

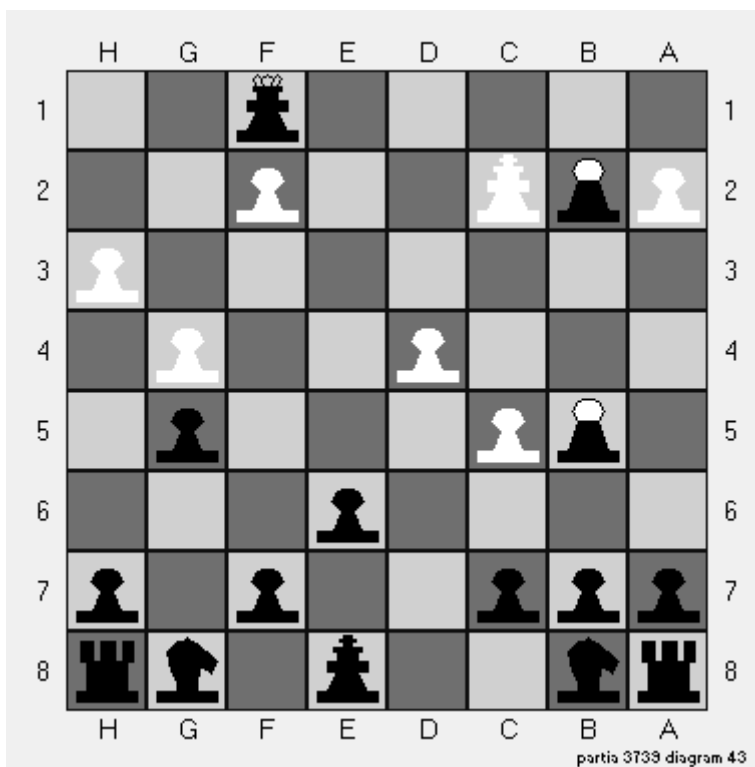


Diagram 1, partia_3739_diagram_43

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

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

1)_____

2)_____

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	(45:0,1/11) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	3	G8->H6	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	4	G8->F6	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	5	G8->E7	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	6	F1->H1	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
7	8	F1->G1	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
8	10	F1->F2	możliwy mat	(45:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F2 zбиты biały pionek
9	11	F1->E1	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 Hetmanem z pozycji F1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
10	12	F1->E2	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na E2
11	15	F1->C1	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: F1->C1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na C1
12	16	F1->C4	możliwy mat	(45:0,3/4) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na C4, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
13	17	F1->B1	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 F1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	18	F1->A1	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na A1
15	19	F7->F5	możliwy mat	(45:0,1/11) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
16	20	F7->F6	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	21	E6->E5	możliwy mat	(45:0,1/11) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
18	22	E8->F8	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
19	23	E8->E7	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	24	E8->D7	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
21	25	E8->D8	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
22	26	C7->C6	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 pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
23	28	B2->C1	możliwy mat	(45:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na C1
24	31	B2->A3	możliwy mat	(!) (45:0,8/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:8,8/8)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B2->A3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na A3

25	33	B5->D3	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 Gońcem z pozycji B5 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
26	35	B5->C4	możliwy mat	(45:0,8/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
27	38	B5->A6	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
28	39	B7->B6	możliwy mat	(45:0,1/11) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (46:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
29	40	B8->D7	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
30	41	B8->C6	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 Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
31	42	B8->A6	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
32	43	A7->A5	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
33	44	A7->A6	możliwy mat	(45:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

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

- 1) F1->C1, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) B2->A3, 45:0,8/8 osiem na osiem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3739.1, dla ruchu F1->C1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 15)

[44] Hf1-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kc2-Kb3 (1) ruch białym królem

[46] Hc1-Hc3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

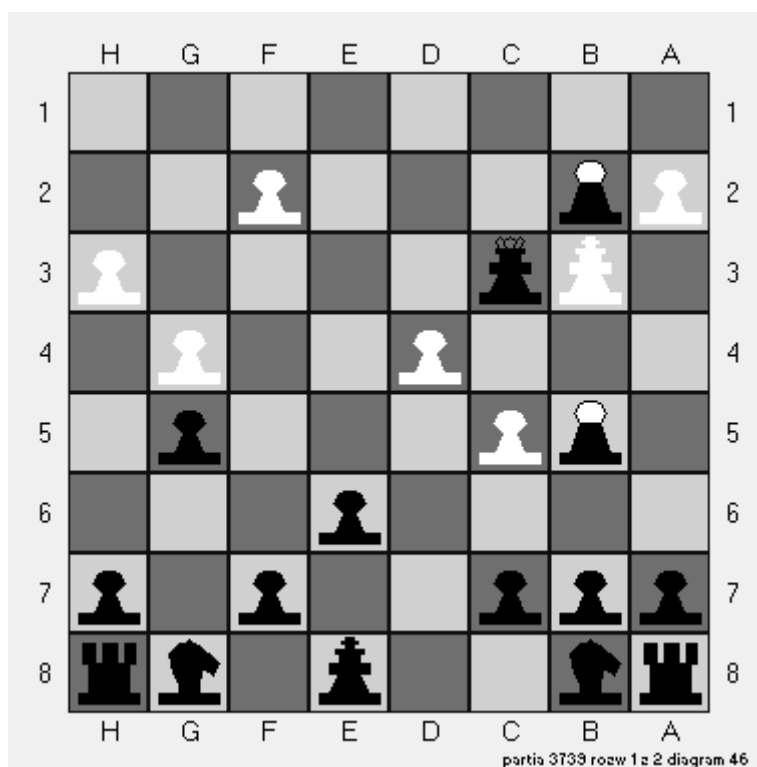


Diagram 2, partia_3739_rozw_1_z_2_diagram_46

Finał 3739.2, dla ruchu B2->A3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 31)

[44] Gb2-Ga3 (1) ruch czarnym gońcem

[45] f2- f3 (1) ruch białym pionkiem

[46] Hf1-Hd3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

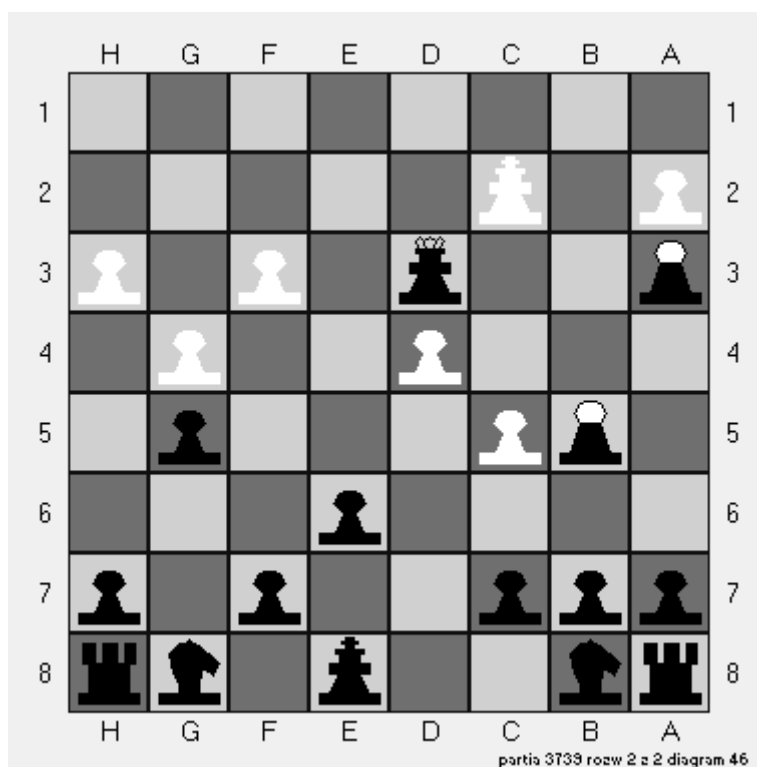


Diagram 3, partia_3739_rozw_2_z_2_diagram_46

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 3740, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e6,Sg1-Sf3,Gf8-Gd6, długość partii 62 ruchy.

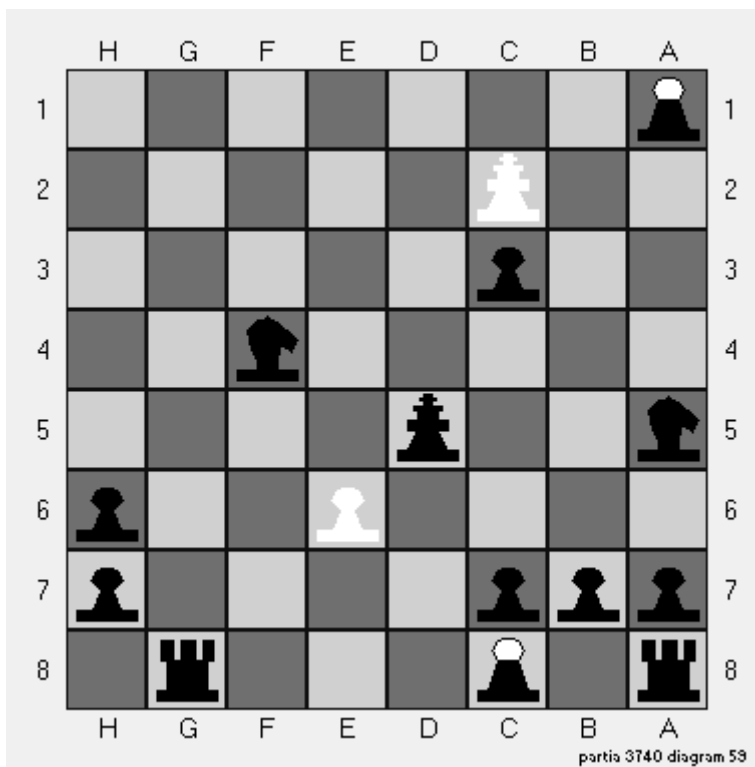


Diagram 4, partia_3740_diagram_59

Oczekiwany 60 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 39 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 62 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 61 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:60

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	3	G8->G1	możliwy mat	(!) (61:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->G1 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G1

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

1) G8->G1, 61:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3740.1, dla ruchu G8->G1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[60] Wg8-Wg1 (1) ruch czarną wieżą

[61] e6- e7 (1) ruch białym pionkiem

[62] Gc8-Gf5 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

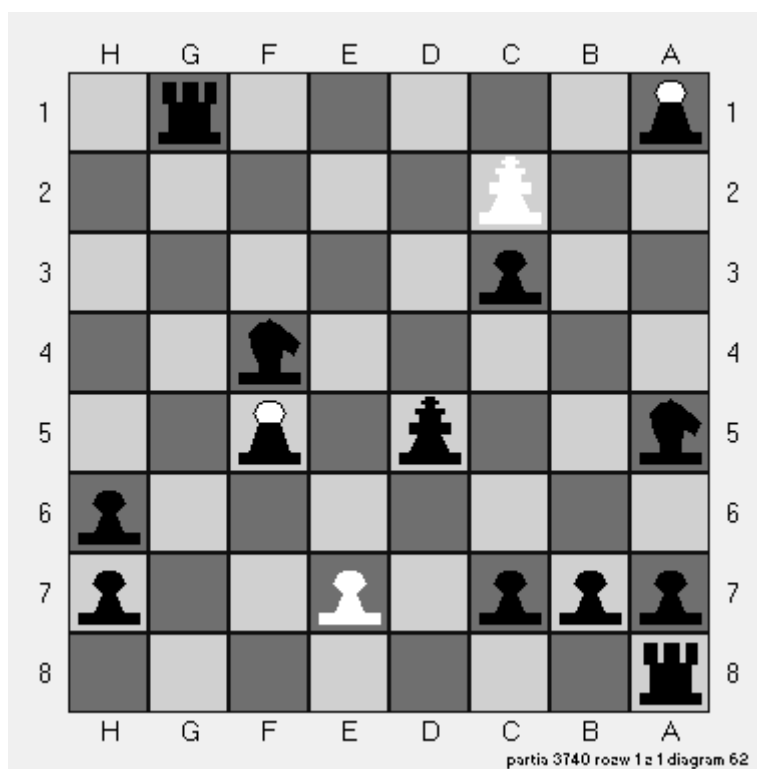


Diagram 5, partia_3740_rozw_1_z_1_diagram_62