

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

14.02.2020

7/2020



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.....	10
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	14
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	21
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	27
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	34
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	39
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	44
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	51
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	57
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	63
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	67
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	72
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	80
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	86
Zadanie 16. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	89
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	97
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	101
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	108
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	111
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	117
Zadanie 22. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	123
Zadanie 23. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	133
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	138
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	145
Zadanie 26. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	151
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	158
Zadanie 28. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	161
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	169
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	172
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	175
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	178
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	181
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	184
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	191
Zadanie 36. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	194
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	202
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	205
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	208
Zadanie 40. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	211
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	220
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	223
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	226
Zadanie 44. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	229
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	237
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	242
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	248

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	252
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	255
Zadanie 50. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	261

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, 10, 14, 21, 27

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 34, 39, 44, 51, 57

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 63, 67, 72, 80, 86

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 89, 97, 101, 108, 111

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 117, 123, 133, 138, 145

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 151, 158, 161, 169, 172

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 175, 178, 181, 184, 191

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 194, 202, 205, 208, 211

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 220, 223, 226, 229, 237

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 242, 248, 252, 255, 261

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 1824, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,Sb1-Sc3,g7-g5, długość partii 52 ruchy.

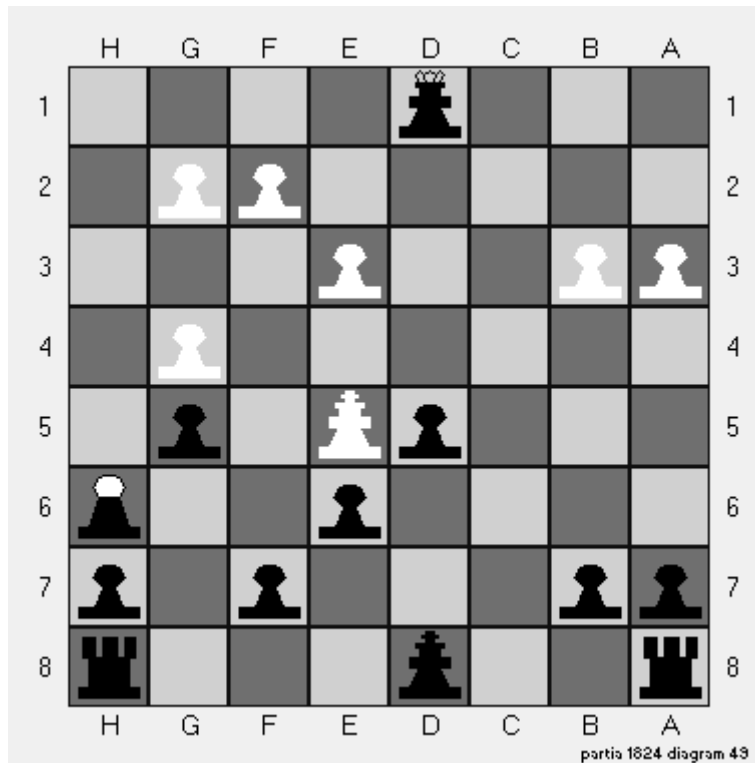


Diagram 1, partia_1824_diagram_49

Oczekiwany 50 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 34 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 52 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 51 ruchu.

1)_____

2)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:50

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	H6->F8	możliwy mat	(51:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na F8
2	4	H8->F8	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
3	10	D1->G4	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:8,8/8)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na G4 zбитy biały pionek
4	17	D1->D4	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	18	D1->C1	możliwy mat	(51:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na C1
6	19	D1->C2	możliwy mat	(51:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na C2
7	22	D1->A1	możliwy mat	(!) (51:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D1->A1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D1 na A1
8	24	D8->E7	możliwy mat	(!) (51:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->E7 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na E7
9	25	D8->E8	możliwy mat	(51:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na E8
10	26	D8->D7	możliwy mat	(51:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na D7
11	27	D8->C7	możliwy mat	(51:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D8 na C7

Spośród 34 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) D8->E7, 51:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) D1->A1, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1824.1, dla ruchu D8->E7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[50] Kd8-Ke7 (1) ruch czarnym królem

[51] e3- e4 (1) ruch białym pionkiem

[52] Gh6-Gg7 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

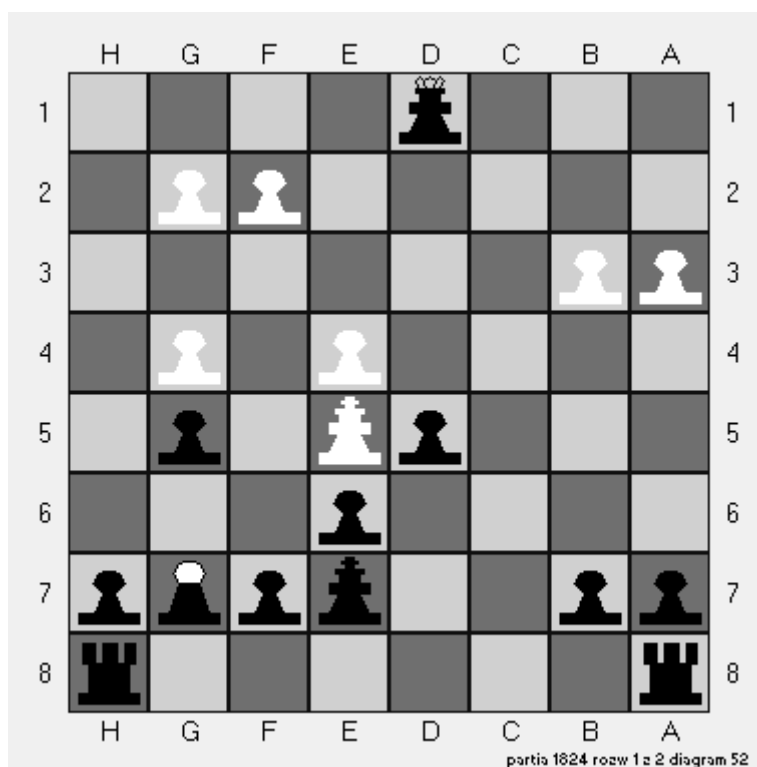


Diagram 2, partia_1824_rozw_1_z_2_diagram_52

Finał 1824.2, dla ruchu D1->A1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[50] Hd1-Ha1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Ke5-Kd6 (1) ruch białym królem

[52] Gh6-Gf8 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

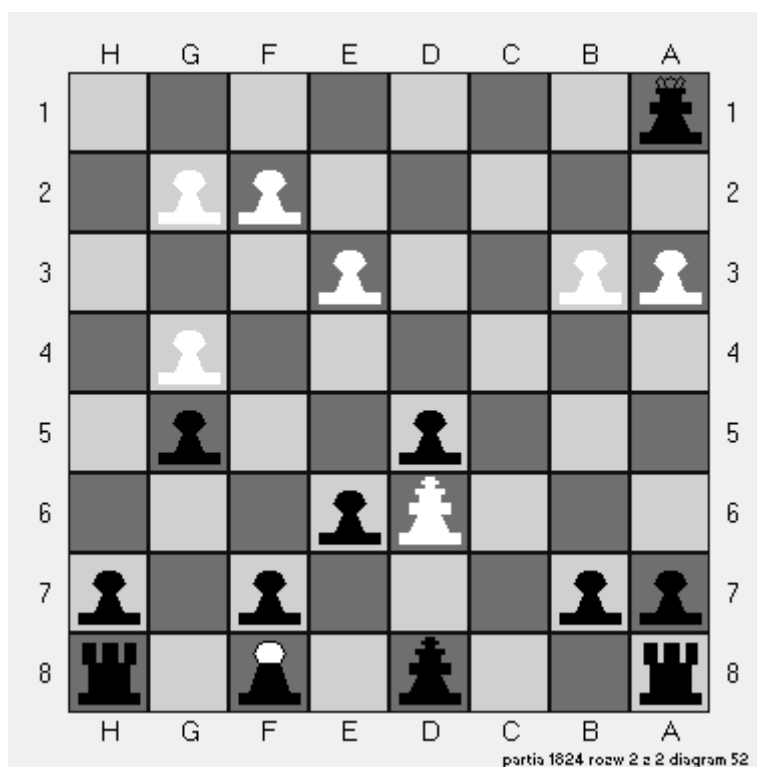


Diagram 3, partia_1824_rozw_2_z_2_diagram_52

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1825, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sh6,Sb1-Sc3,g7-g6, długość partii 50 ruchów.

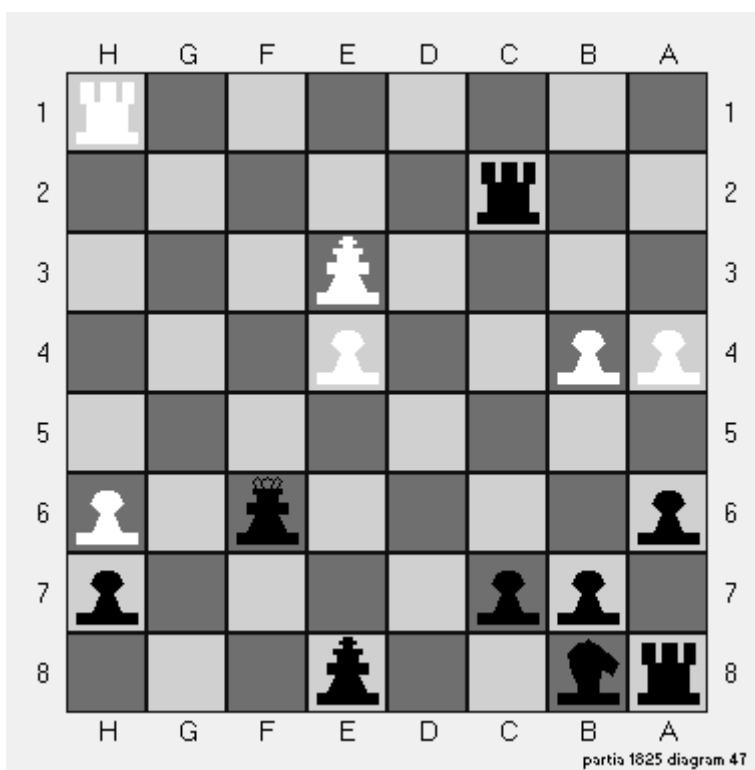


Diagram 4, partia_1825_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:48

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	F6->H6	możliwy mat	(49:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na H6 zbitą białą pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
2	3	F6->H8	możliwy mat	(49:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na H8
3	4	F6->G5	możliwy mat	(49:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na G5
4	6	F6->G7	możliwy mat	(49:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	8	F6->F2	możliwy mat	(!) (49:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F6->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F2
6	10	F6->F4	możliwy mat	(49:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	14	F6->E5	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na E5
8	21	F6->C6	możliwy mat	(49:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na C6
9	22	F6->B2	możliwy mat	(49:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na B2
10	24	F6->A1	możliwy mat	(49:0,1/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F6 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	25	E8->F7	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
12	26	E8->F8	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
13	27	E8->E7	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7

14	28	E8->D7	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
15	29	E8->D8	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
16	34	C2->D2	możliwy mat	(49:0,11/15) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
17	42	C7->C5	możliwy mat	(49:0,1/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	43	C7->C6	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
19	44	B7->B5	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	45	B7->B6	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
21	46	B8->D7	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
22	47	B8->C6	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
23	48	A6->A5	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	49	A8->A7	możliwy mat	(49:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 49 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F6->F2, 49:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1825.1, dla ruchu F6->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[48] Hf6-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[49] Ke3-Kd3 (1) ruch białym królem

[50] Hf2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

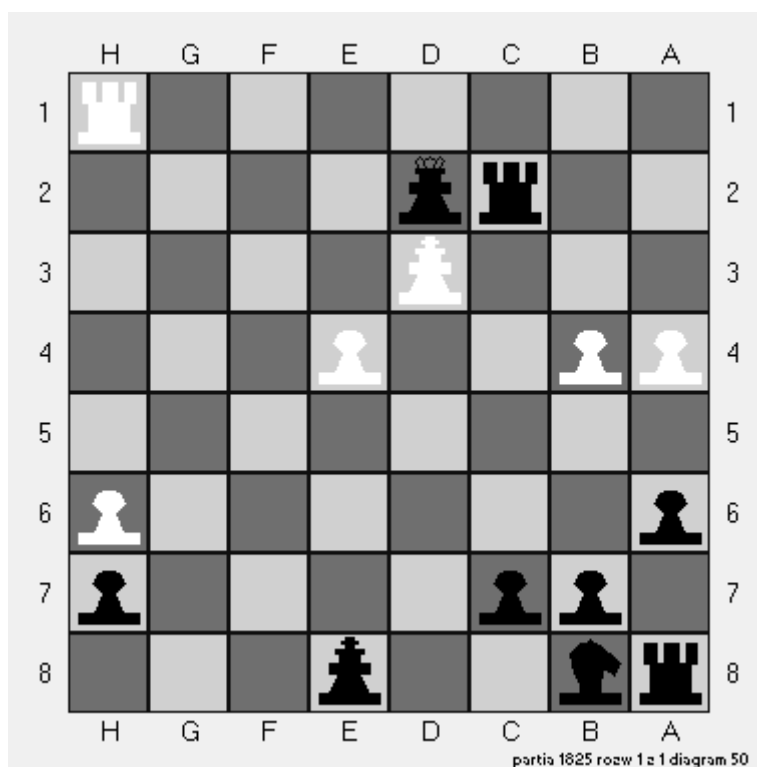


Diagram 5, partia_1825_rozw_1_z_1_diagram_50