

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

7.05.2021

19/2021



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 3 ruchy prowadzące do sukcesu	10
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	20
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	30
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	38
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	43
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	48
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 12. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	54
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	66
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	76
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	80
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	87
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	105
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	111
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 30. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	138
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	151
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 35. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	161
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	177
Zadanie 39. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	184
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	191
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	195
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	200
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	204
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	217

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	220
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	227
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	231

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, 15, 20, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 35, 38, 43, 48

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 51, 54, 63, 66, 70

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 76, 80, 87, 94, 97

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 100, 105, 111, 114, 120

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 124, 127, 130, 135, 138

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 145, 148, 151, 157, 161

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 168, 171, 177, 184, 191

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 195, 200, 204, 208, 211

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 214, 217, 220, 227, 231

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 5210, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,b2-b4,e7-e5, długość partii 40 ruchów.

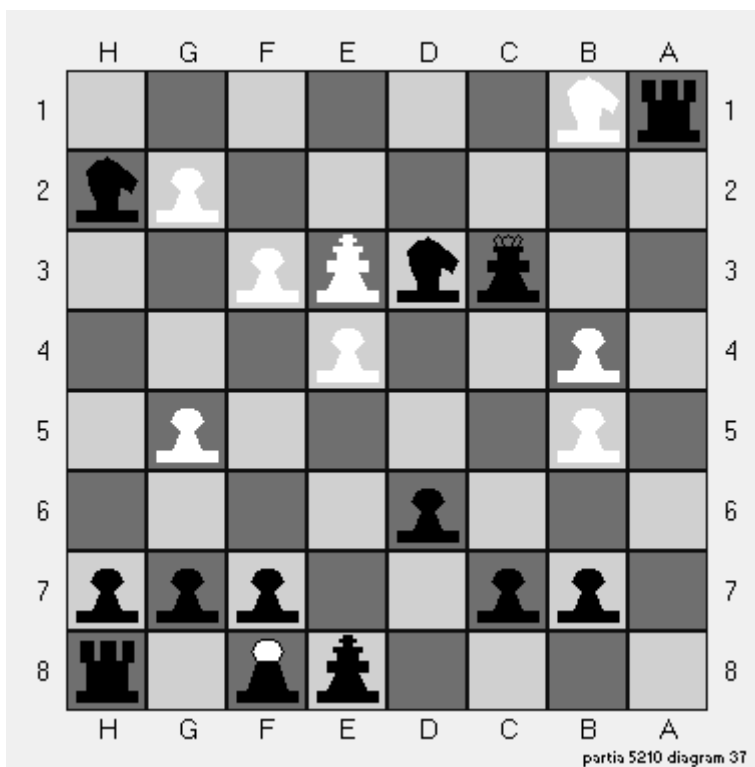


Diagram 1, partia_5210_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:38

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	4	H7->H5	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
2	5	H7->H6	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
3	6	H8->G8	możliwy mat	(39:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	7	G7->G6	możliwy mat	(39:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	8	F7->F5	możliwy mat	(39:0,2/12) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
6	9	F7->F6	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
7	10	F8->E7	możliwy mat	(39:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
8	11	E8->E7	możliwy mat	(39:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	12	E8->D7	możliwy mat	(39:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
10	13	E8->D8	możliwy mat	(39:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	22	D6->D5	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
12	30	C3->C4	możliwy mat	(39:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C3 na C4
13	37	C7->C5	możliwy mat	(39:0,2/12) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (40:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
14	38	C7->C6	możliwy mat	(39:0,2/11) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (40:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
15	39	B7->B6	możliwy mat	(39:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
16	40	A1->B1	możliwy mat	(!) (39:0,7/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:7,7/7)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->B1 wygrywasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na B1 zбиты biały Koń
17	41	A1->A2	możliwy mat	(39:0,5/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	42	A1->A3	możliwy mat	(39:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,1,1](?) <0,0,0,1,1>, (!) (40:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A1->B1, 39:0,7/7 siedem na siedem ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5210.1, dla ruchu A1->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 40)

[38] Wa1:Wb1 (2) pobicie czarną wieżą białego konia

[39] f3- f4 (1) ruch białym pionkiem

[40] Wb1-We1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

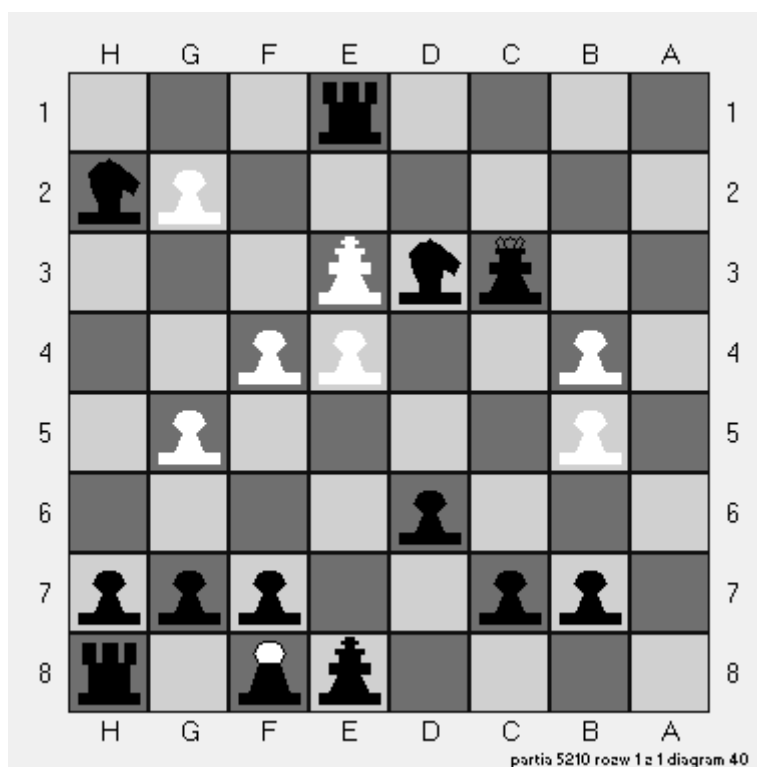


Diagram 2, partia_5210_rozw_1_z_1_diagram_40

Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 5211, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,b2-b4,e7-e6, długość partii 46 ruchów.

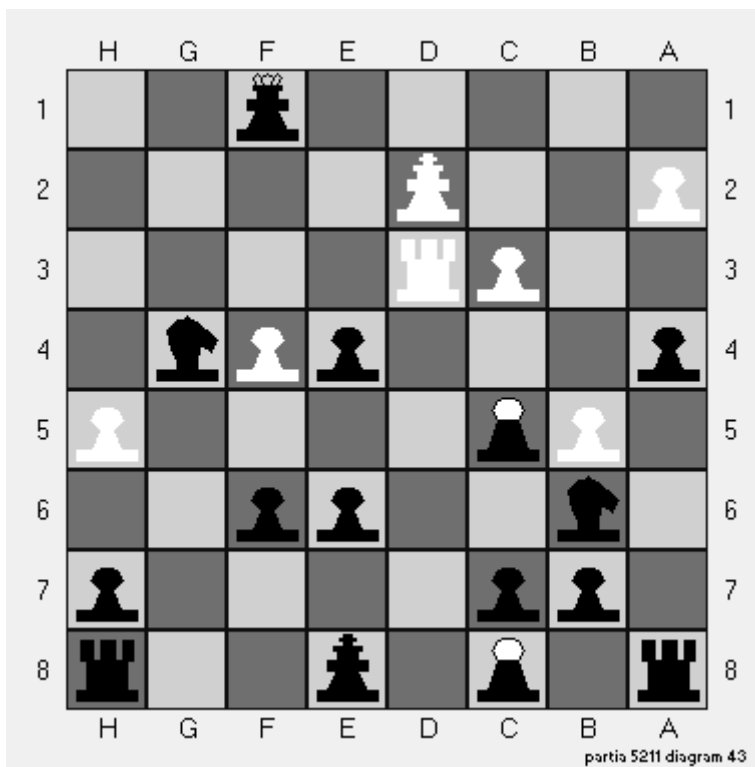


Diagram 3, partia_5211_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 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	6	G4->F2	możliwy mat	(45:0,10/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na F2
2	7	G4->E3	możliwy mat	(45:0,6/10) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G4 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	19	F1->D3	możliwy mat	(!) (45:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->D3 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na D3 zbija białą Wieżę
4	25	E4->D3	możliwy mat	(!) (45:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E4->D3 wygrasz	bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E4 na D3 zbija białą Wieżę
5	33	C5->E3	możliwy mat	(45:0,1/2) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	38	C5->A3	możliwy mat	(45:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na A3
7	43	B6->C4	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: B6->C4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B6 na C4

Spośród 48 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E4->D3, 45:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadziły do sukcesu
- 2) B6->C4, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadziła do sukcesu
- 3) F1->D3, 45:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadziły do sukcesu

Finał 5211.1, dla ruchu E4->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 25)

[44] e4: d3 (2) pobicie czarnym pionkiem białej wieży

[45] c3- c4 (1) ruch białym pionkiem

[46] Gc5-Gb4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

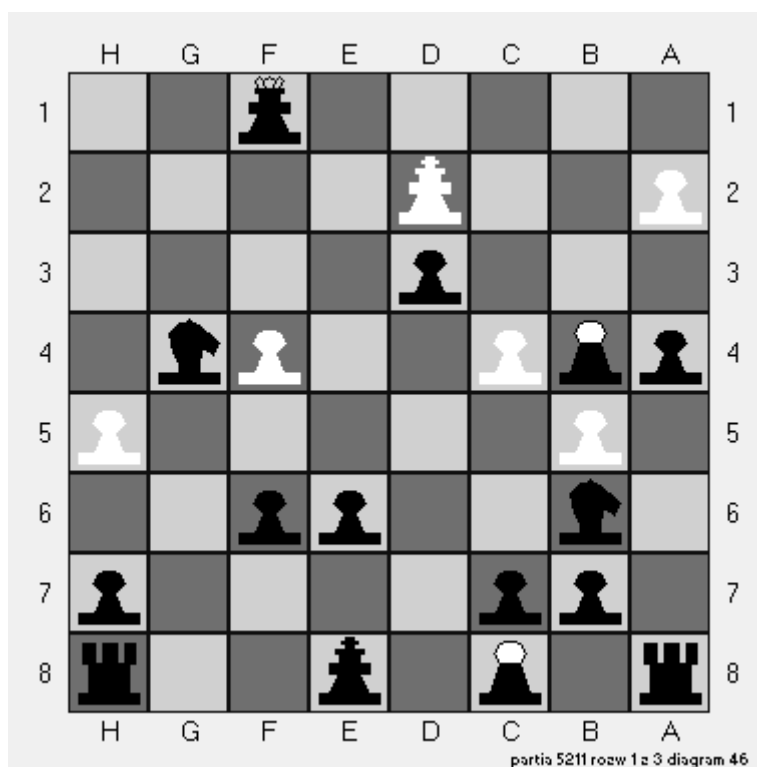


Diagram 4, partia_5211_rozw_1_z_3_diagram_46

Finał 5211.2, dla ruchu B6->C4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 43)

[44] Sb6-Sc4 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Kd2-Kc2 (1) ruch białym królem

[46] e4: d3 (2) pobicie czarnym pionkiem białej wieży /jest mat/

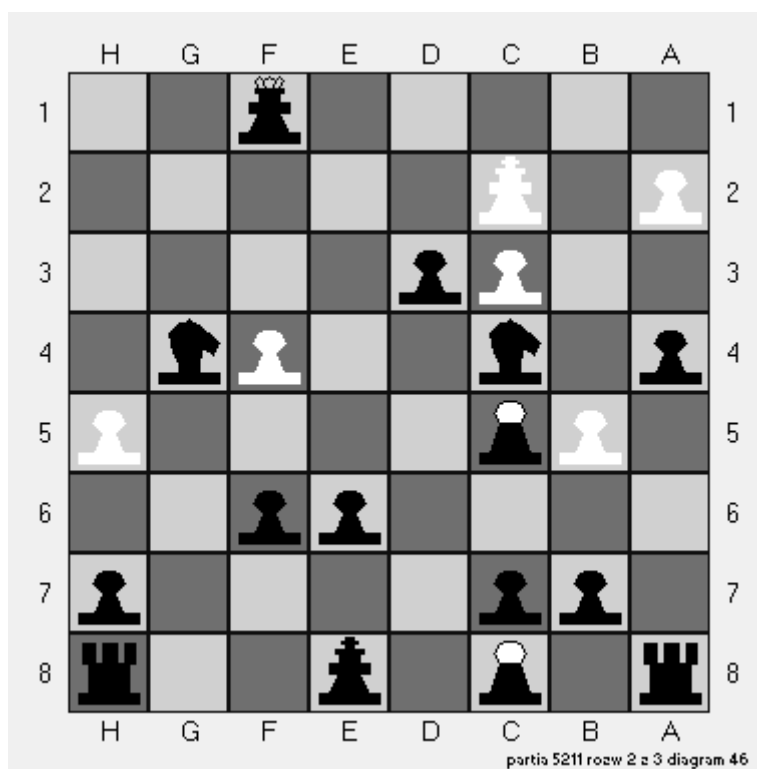


Diagram 5, partia_5211_rozw_2_z_3_diagram_46

Finał 5211.3, dla ruchu F1->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[44] Hf1:Hd3 (2) pobicie czarnym hetmanem białej wieży /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[45] Kd2-Ke1 (1) ruch białym królem

[46] Gc5-Gf2 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

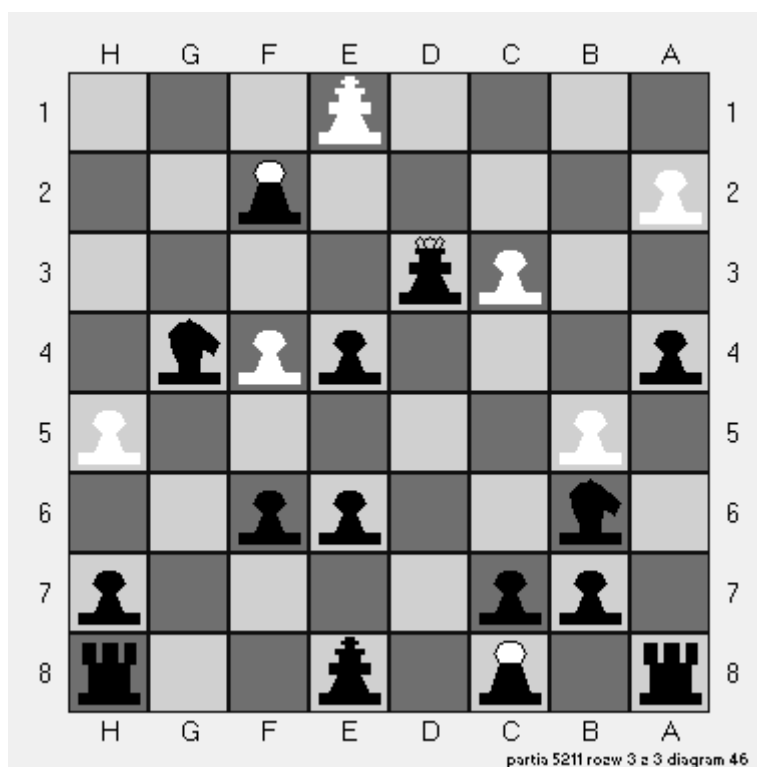


Diagram 6, partia_5211_rozw_3_z_3_diagram_46