

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

28.05.2021

22/2021



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	10
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	25
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	33
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	38
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	50
Zadanie 11. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	55
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	62
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	72
Zadanie 15. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	78
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	98
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	103
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	113
Zadanie 23. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	120
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	128
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 26. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	141
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	146
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 30. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	163
Zadanie 31. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	173
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	181
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	186
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	192
Zadanie 35. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	199
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	206
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	210
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	216
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	225
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	231
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	234
Zadanie 43. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	237
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	247
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	253
Zadanie 46. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	256
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	263

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	266
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	271
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	277

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, 22, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 33, 38, 44, 50

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 55, 62, 67, 72, 78

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 83, 88, 93, 98, 103

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 108, 113, 120, 128, 135

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 141, 146, 151, 157, 163

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 173, 181, 186, 192, 199

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 206, 210, 216, 222, 225

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 231, 234, 237, 247, 253

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 256, 263, 266, 271, 277

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 5367, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c5,g2-g3,Sb8-Sc6, długość partii 48 ruchów.

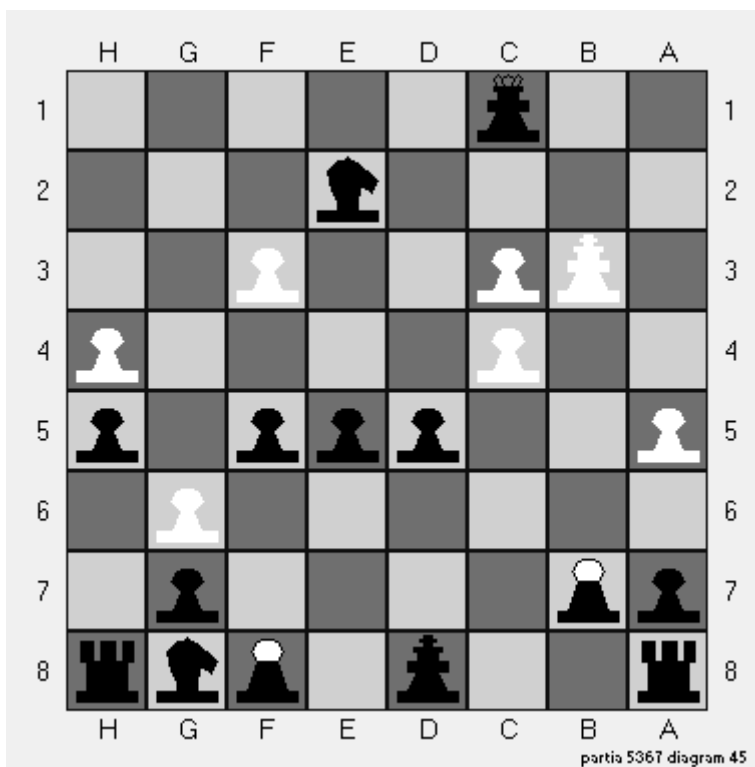


Diagram 1, partia_5367_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:46

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	11	F8->A3	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	15	E2->D4	możliwy mat	(47:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (48:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E2 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	16	E2->C3	możliwy mat	(47:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (48:4,4/4)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji E2 na C3 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	19	D5->C4	możliwy mat	(47:0,2/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:3,3/3)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na C4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	30	C1->F4	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	36	C1->C3	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C3 zбитy biały pionek
7	37	C1->B1	możliwy mat	(!) (47:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C1->B1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na B1
8	38	C1->B2	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	41	B7->C6	możliwy mat	(47:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	43	B7->A6	możliwy mat	(47:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	44	A7->A6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:5,5/5)			pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	46	A8->B8	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

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

1) C1->B1, 47:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5367.1, dla ruchu C1->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 37)

[46] Hc1-Hb1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[47] Kb3-Ka4 (1) ruch białym królem

[48] Se2:Sc3 (2) pobicie czarnym koniem białego pionka /jest mat/

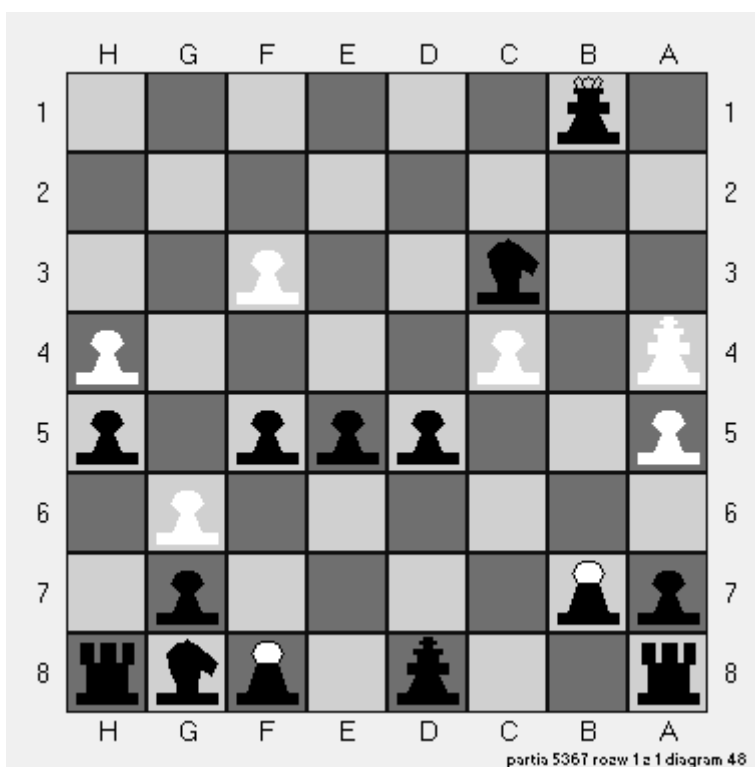


Diagram 2, partia_5367_rozw_1_z_1_diagram_48

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 5368, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c5,g2-g3,Sb8-Sa6, długość partii 32 ruchy.

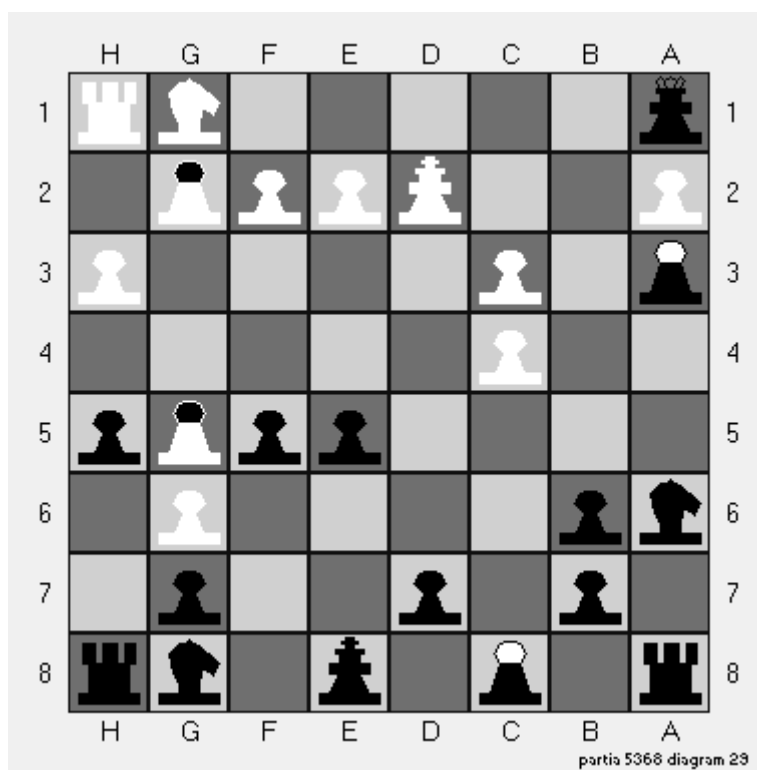


Diagram 3, partia_5368_diagram_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 34 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 32 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 31 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:30

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H5->H4	możliwy mat	(31:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H5 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H8->H6	możliwy mat	(31:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
3	3	H8->H7	możliwy mat	(31:0,1/25) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
4	4	G8->H6	możliwy mat	(31:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
5	5	G8->F6	możliwy mat	(31:0,1/22) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (32:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
6	6	G8->E7	możliwy mat	(31:0,1/23) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
7	8	E5->E4	możliwy mat	(31:0,14/19) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	9	E8->F8	możliwy mat	(31:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	10	D7->D5	możliwy mat	(31:0,1/23) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	11	D7->D6	możliwy mat	(31:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	12	B6->B5	możliwy mat	(31:0,1/25) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

				(!) (32:25,25/25)			na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	15	A1->E1	możliwy mat	(31:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	17	A1->C1	możliwy mat	(!) (31:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A1->C1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na C1
14	20	A1->B2	możliwy mat	(31:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B2
15	22	A3->F8	możliwy mat	(31:0,1/26) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	23	A3->E7	możliwy mat	(31:0,1/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
17	24	A3->D6	możliwy mat	(31:0,1/26) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:26,26/26)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	25	A3->C1	możliwy mat	(31:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na C1
19	28	A3->B4	możliwy mat	(31:0,2/27) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (32:27,27/27)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
20	29	A6->C5	możliwy mat	(31:0,18/22) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (32:22,22/22)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	30	A6->C7	możliwy mat	(31:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	31	A6->B4	możliwy mat	(31:0,19/23) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka

23	32	A6->B8	możliwy mat	(31:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	33	A8->B8	możliwy mat	(31:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	34	A8->A7	możliwy mat	(31:0,1/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

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

1) A1->C1, 31:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5368.1, dla ruchu A1->C1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[30] Ha1-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[31] Kd2-Kd3 (1) ruch białym królem

[32] Sa6-Sc5 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

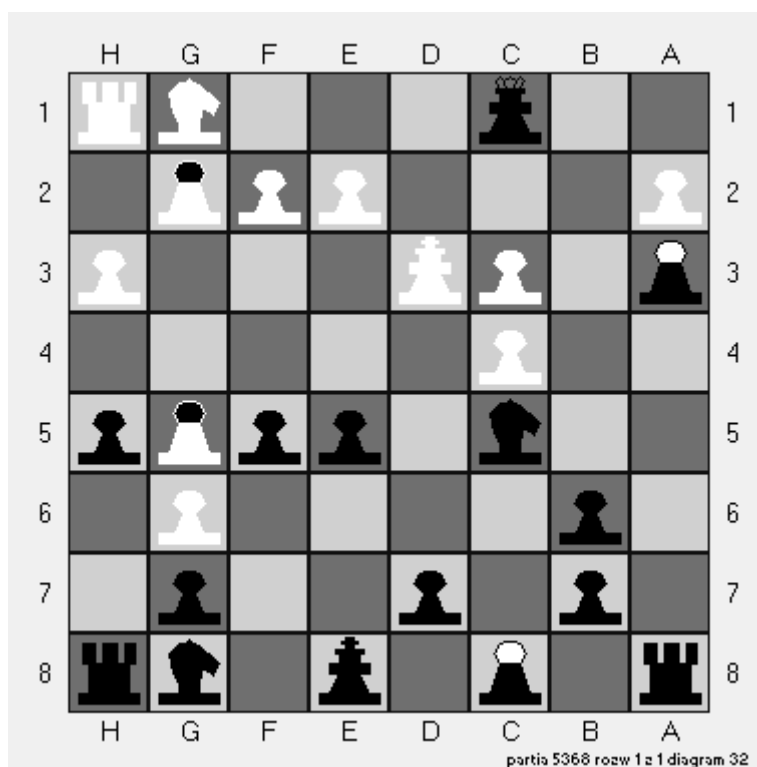


Diagram 4, partia_5368_rozw_1_z_1_diagram_32