

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

11.06.2021

24/2021



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	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	14
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	17
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	20
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	25
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	38
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	46
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 15. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	64
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	75
Zadanie 17. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	80
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	95
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	104
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	136
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	146
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 36. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	158
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	166
Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	172
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	178
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	184
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	205
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	214
Zadanie 49. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	218
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	227

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, 9, 14, 17, 20

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 25, 28, 34, 38, 42

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 46, 51, 55, 58, 64

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 75, 80, 88, 92, 95

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 99, 104, 109, 114, 118

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 121, 124, 127, 130, 136

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 140, 143, 146, 150, 154

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 158, 166, 172, 178, 184

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 188, 194, 197, 201, 205

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 208, 211, 214, 218, 227

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 5465, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c5,e2-e4,f7-f5, długość partii 40 ruchów.

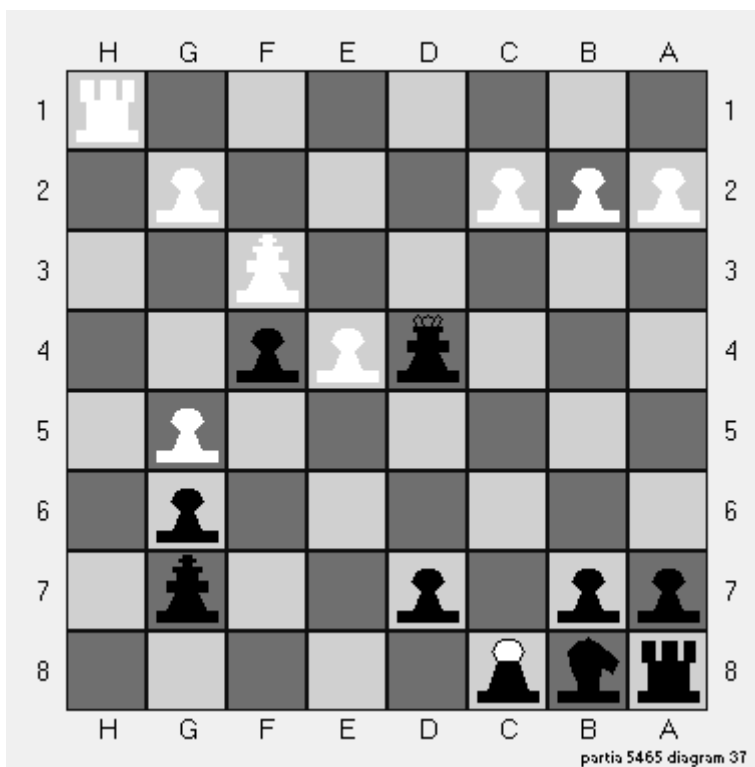


Diagram 1, partia_5465_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 29 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	5	D4->F2	możliwy mat	(39:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (40:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
2	7	D4->E3	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D4->E3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na E3
3	12	D4->D3	możliwy mat	(39:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (40:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
4	15	D4->C3	możliwy mat	(39:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (40:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
5	22	D7->D5	możliwy mat	(39:0,20/26) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (40:26,26/26)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	23	D7->D6	możliwy mat	(39:0,20/25) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (40:25,25/25)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 29 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D4->E3, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5465.1, dla ruchu D4->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 7)

[38] Hd4-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Kf3-Kg4 (1) ruch białym królem

[40] He3-Hg3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

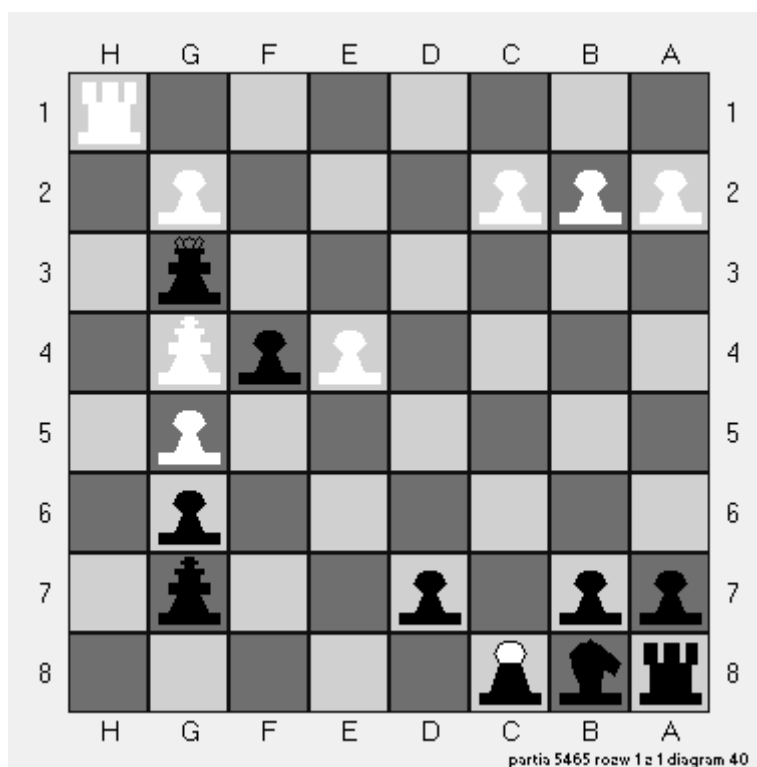


Diagram 2, partia_5465_rozw_1_z_1_diagram_40

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 5466, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c5,e2-e4,f7-f6, długość partii 56 ruchów.

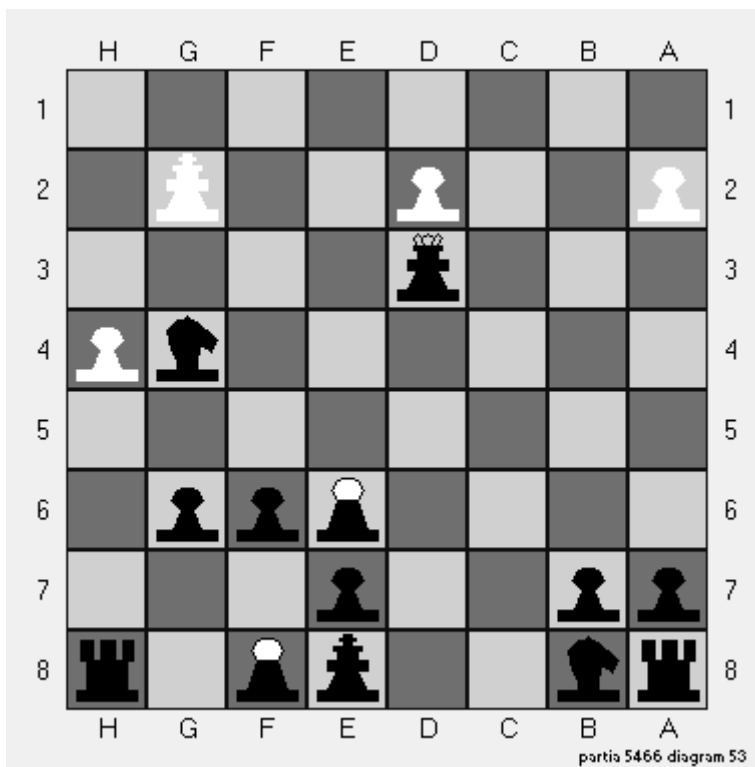


Diagram 3, partia_5466_diagram_53

Oczekiwany 54 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 55 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 56 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 55 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:54

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	H8->H5	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H5
2	3	H8->H6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6
3	4	H8->H7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
4	5	H8->G8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
5	11	G6->G5	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	12	F6->F5	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5
7	13	F8->H6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6
8	14	F8->G7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7
9	15	E6->G8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na G8
10	16	E6->F5	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na F5
11	17	E6->F7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na F7
12	18	E6->D5	możliwy mat	(!) (55:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E6->D5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na D5
13	19	E6->D7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na D7
14	20	E6->C4	możliwy mat	(55:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na C4
15	21	E6->C8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na C8
16	22	E6->B3	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
17	23	E6->A2	możliwy mat	(55:0,1/3) w 2 ruchu			bijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			Gońcem z pozycji E6 na A2 zбитy biały pionek
18	24	E8->F7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
19	25	E8->D7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
20	26	E8->D8	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
21	28	D3->G3	możliwy mat	(55:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	31	D3->F5	możliwy mat	(55:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na F5
23	32	D3->E2	możliwy mat	(55:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E2
24	33	D3->E3	możliwy mat	(55:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (56:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
25	34	D3->E4	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na E4
26	35	D3->D2	możliwy mat	(55:0,3/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D2 zбитy biały pionek
27	36	D3->D4	możliwy mat	(55:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D4
28	37	D3->D5	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D5
29	38	D3->D6	możliwy mat	(55:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na D6
30	43	D3->C4	możliwy mat	(55:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na C4
31	46	D3->B5	możliwy mat	(55:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na B5
32	48	D3->A6	możliwy mat	(55:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D3 na A6
33	49	B7->B5	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7

							na B5
34	50	B7->B6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
35	51	B8->D7	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
36	52	B8->C6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
37	53	B8->A6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
38	54	A7->A5	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
39	55	A7->A6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 55 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E6->D5, 55:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5466.1, dla ruchu E6->D5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[54] Ge6-Gd5 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[55] Kg2-Kg1 (1) ruch białym królem

[56] Hd3-Hb1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

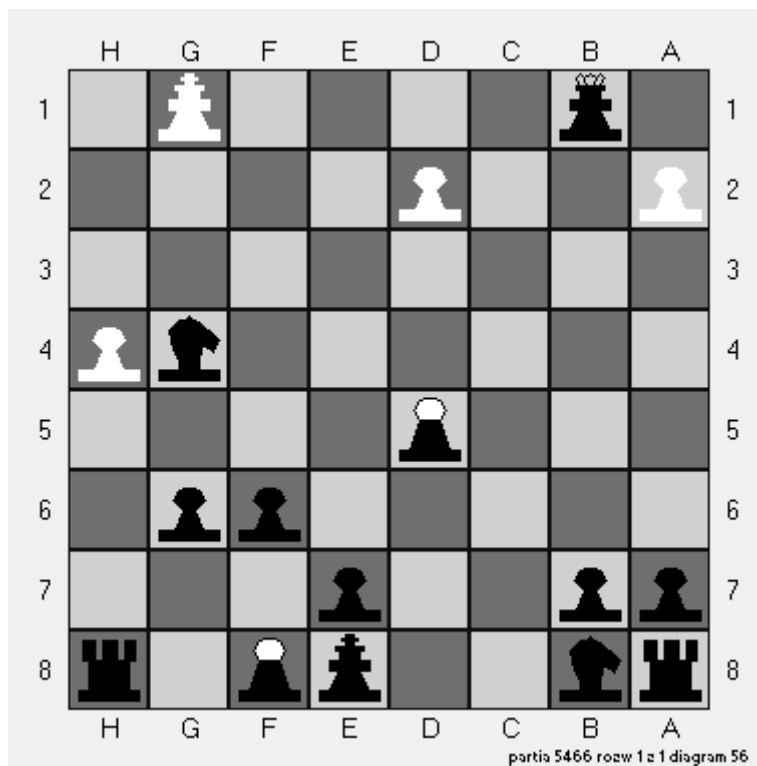


Diagram 4, partia_5466_rozw_1_z_1_diagram_56