

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

2.07.2021

27/2021



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	13
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	16
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	23
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 8. Znajdź 19 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	32
Zadanie 9. Znajdź 19 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	55
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	87
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 14. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	98
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	110
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	125
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	138
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	154
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	169
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	172
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	182
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	197
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	206
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 42. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	221
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	229
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	238
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	241
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	247

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	251
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	254
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	260

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, 13, 16, 19

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 23, 29, 32, 55, 78

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 83, 87, 95, 98, 104

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 110, 114, 120, 125, 131

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 134, 138, 143, 148, 151

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 154, 160, 163, 169, 172

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 176, 179, 182, 187, 190

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 194, 197, 201, 206, 211

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 218, 221, 229, 232, 238

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 241, 247, 251, 254, 260

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 5619, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c5,b2-b3,f7-f5, długość partii 42 ruchy.

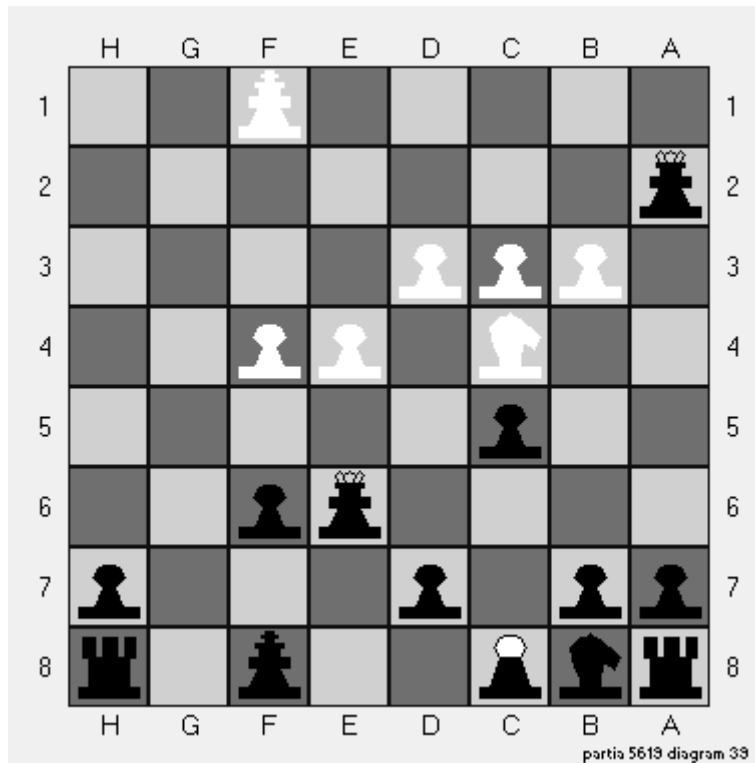


Diagram 1, partia_5619_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:40

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	3	H8->G8	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
2	10	E6->H3	możliwy mat	(!) (41:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E6->H3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na H3
3	11	E6->G4	możliwy mat	(41:0,11/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na G4
4	12	E6->G8	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na G8
5	15	E6->E4	możliwy mat	(41:0,10/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:13,13/13)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	19	E6->D5	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	22	E6->C6	możliwy mat	(41:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E6 na C6

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

1) E6->H3, 41:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 5619.1, dla ruchu E6->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 10)

[40] He6-Hh3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[41] Kf1-Ke1 (1) ruch białym królem

[42] Hh3-Hh1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

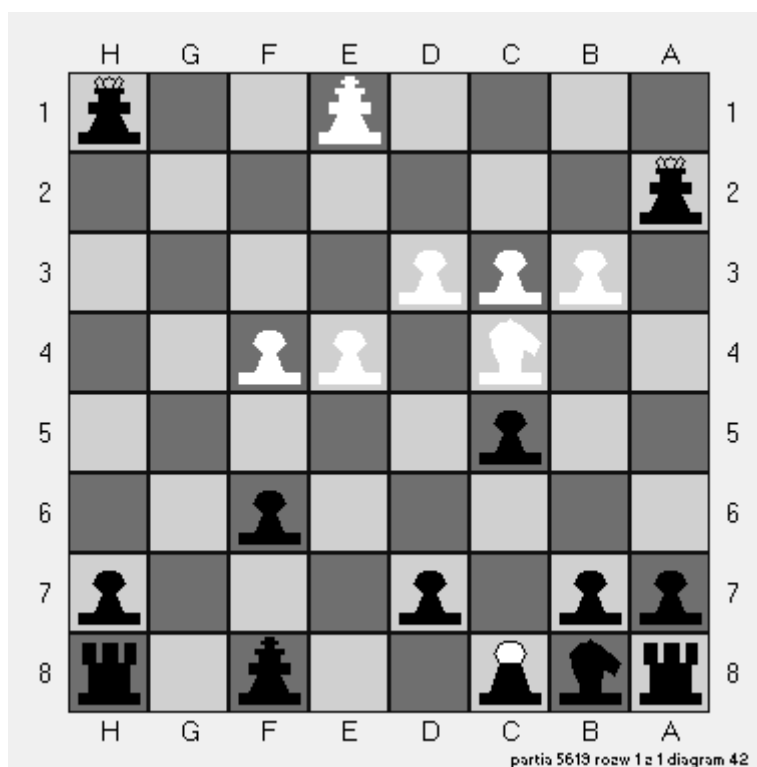


Diagram 2, partia_5619_rozw_1_z_1_diagram_42

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 5620, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c5,b2-b3,f7-f6, długość partii 34 ruchy.

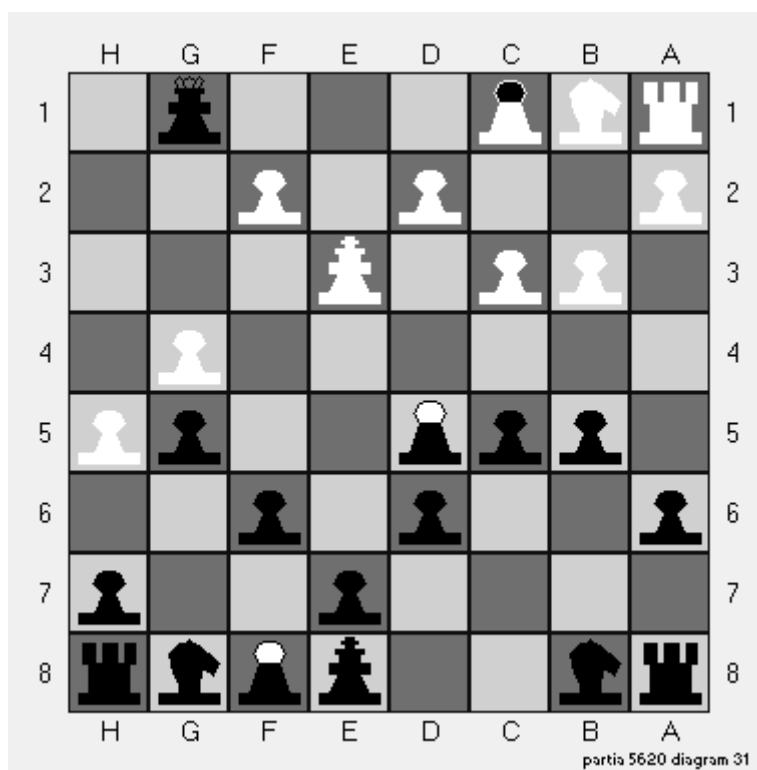


Diagram 3, partia_5620_diagram_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 36 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 34 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 33 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:32

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H6	możliwy mat	(33:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
2	2	G1->H1	możliwy mat	(33:0,12/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H1
3	4	G1->G2	możliwy mat	(33:0,11/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G2
4	5	G1->G3	możliwy mat	(33:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	6	G1->G4	możliwy mat	(33:0,11/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:13,13/13)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G4 zбиты biały pionek
6	7	G1->F1	możliwy mat	(33:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F1
7	9	G1->E1	możliwy mat	(!) (33:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->E1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na E1
8	10	G1->D1	możliwy mat	(33:0,11/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na D1
9	12	G8->H6	możliwy mat	(33:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
10	13	F6->F5	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	14	F8->H6	możliwy mat	(33:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6
12	15	F8->G7	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7
13	16	E7->E5	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5
14	17	E7->E6	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
15	18	E8->F7	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
16	19	E8->D7	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na

				(34:12,12/12)			D7
17	20	E8->D8	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
18	21	D5->H1	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na H1
19	22	D5->G2	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na G2
20	25	D5->E4	możliwy mat	(33:0,10/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
21	28	D5->C6	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na C6
22	30	D5->B7	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D5 na B7
23	31	C5->C4	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
24	32	B5->B4	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	33	B8->D7	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
26	34	B8->C6	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
27	35	A6->A5	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5
28	36	A8->A7	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 36 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G1->E1, 33:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5620.1, dla ruchu G1->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 9)

[32] Hg1-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[33] Ke3-Kd3 (1) ruch białym królem

[34] Gd5-Ge4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

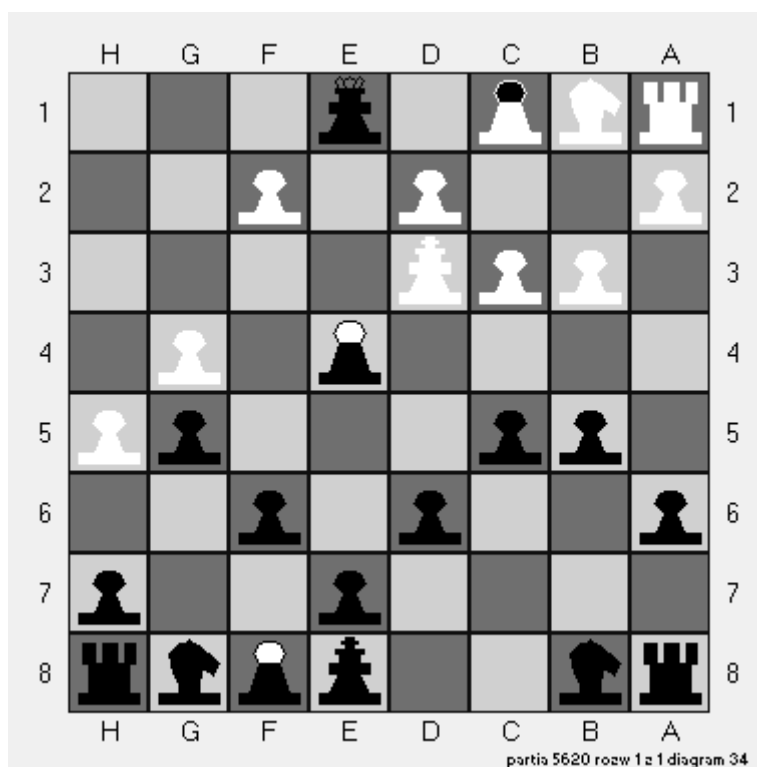


Diagram 4, partia_5620_rozw_1_z_1_diagram_34