

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

15.10.2021

42/2021



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	18
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	21
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 13. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	56
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	64
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 16. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	72
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	79
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	85
Zadanie 19. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	89
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	96
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	107
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	113
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	131
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 30. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	138
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	143
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	147
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 34. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	155
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 37. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	168
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	179
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	183
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	191
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	199
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	205
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	213
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	219

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	224
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	228
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący 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 zamatoowania 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, 18, 21

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 26, 29, 32, 37, 42

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 46, 51, 56, 64, 67

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 72, 79, 85, 89, 96

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 101, 104, 107, 113, 119

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 122, 126, 131, 135, 138

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 143, 147, 150, 155, 161

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 165, 168, 179, 183, 191

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 196, 199, 205, 210, 213

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 216, 219, 224, 228, 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 6379, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b5,Sb1-Sc3,Sg8-Sh6, długość partii 56 ruchów.

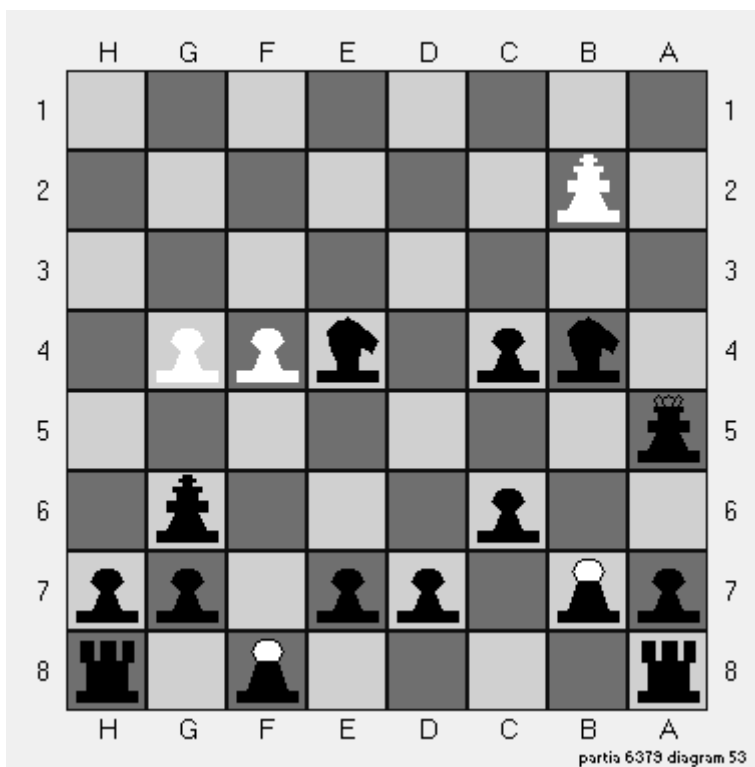


Diagram 1, partia_6379_diagram_53

Oczekiwany 54 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 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	1	H7->H5	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	3	H8->G8	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 G8
4	4	G6->H6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na H6
5	5	G6->F6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na F6
6	6	G6->F7	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G6 na F7
7	15	E7->E5	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	16	E7->E6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
9	17	D7->D5	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5
10	18	D7->D6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
11	19	C4->C3	możliwy mat	(55:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C4 na C3
12	20	C6->C5	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5
13	26	B7->C8	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na C8
14	27	B7->A6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B7 na A6
15	31	A5->E5	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

16	39	A5->A2	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: A5->A2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na A2
17	40	A5->A3	możliwy mat	(55:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (56:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	41	A5->A4	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na A4
19	42	A5->A6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na A6
20	43	A7->A6	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6
21	44	A8->E8	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8
22	45	A8->D8	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8
23	46	A8->C8	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
24	47	A8->B8	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

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

1) A5->A2, 55:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6379.1, dla ruchu A5->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 39)

[54] Ha5-Ha2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[55] Kb2-Kc1 (1) ruch białym królem

[56] Ha2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

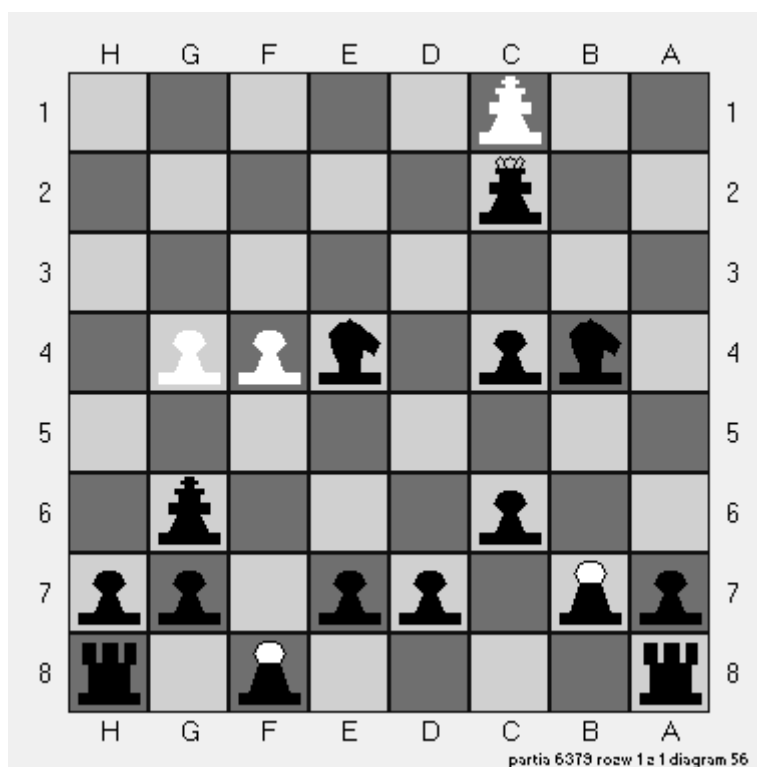


Diagram 2, partia_6379_rozw_1_z_1_diagram_56

Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 6380, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b5,Sb1-Sc3,Sg8-Sf6, długość partii 48 ruchów.

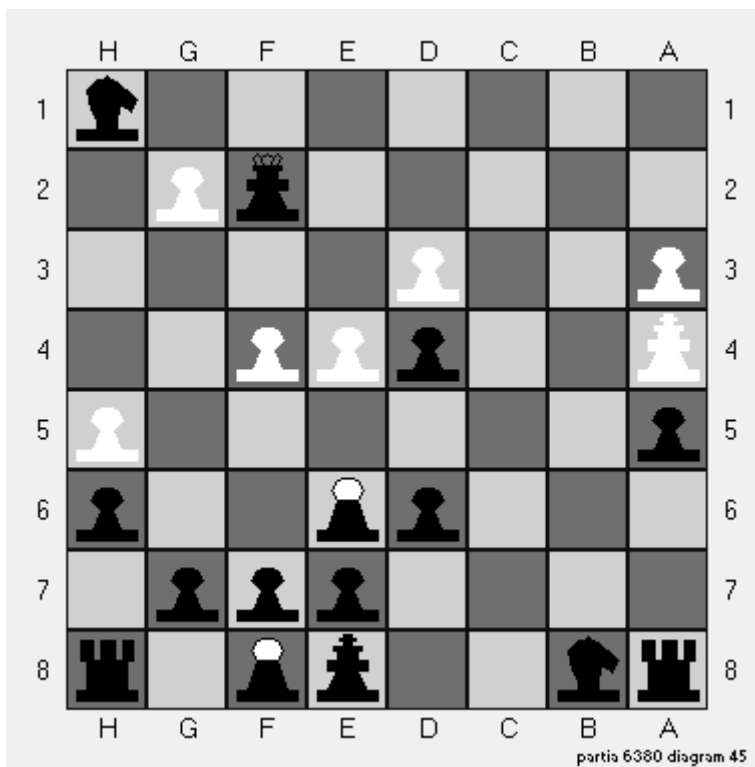


Diagram 3, partia_6380_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 38 różnych ruchów.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 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:46

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	8	F2->G2	możliwy mat	(47:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na G2 zbity biały pionek
2	11	F2->F3	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	17	F2->C2	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: F2->C2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na C2
4	18	F2->B2	możliwy mat	(!) (47:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F2->B2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na B2
5	19	F2->A2	możliwy mat	(!) (47:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F2->A2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na A2
6	27	E6->C4	możliwy mat	(47:0,4/5) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E6 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca

Spośród 38 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F2->B2, 47:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) F2->C2, 47:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) F2->A2, 47:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6380.1, dla ruchu F2->B2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[46] Hf2-Hb2 (1) ruch czarnym hetmanem

[47] g2- g3 (1) ruch białym pionkiem

[48] Ge6-Gd7 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

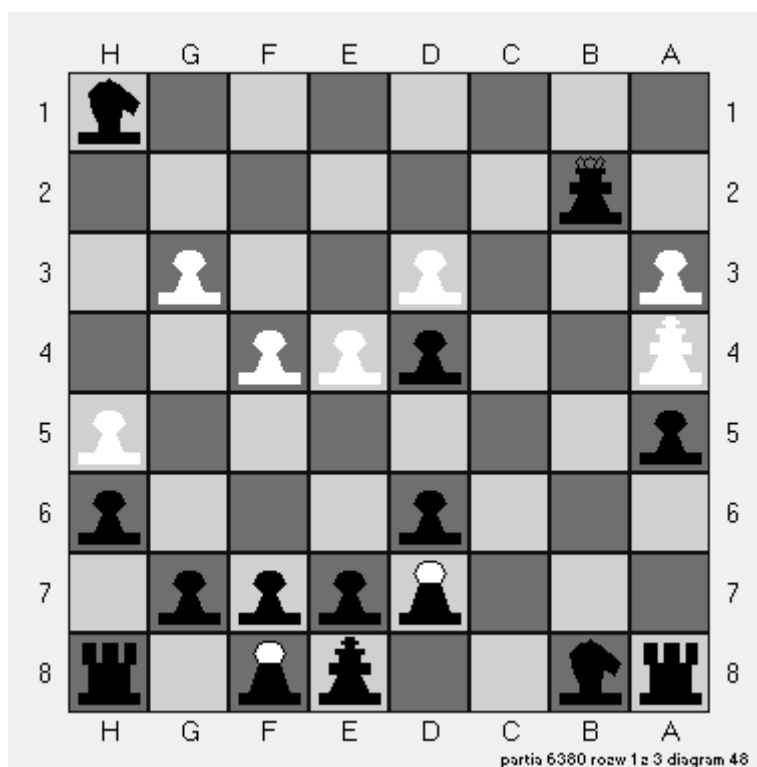


Diagram 4, partia_6380_rozw_1_z_3_diagram_48

Finał 6380.2, dla ruchu F2->C2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 17)

[46] Hf2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[47] Ka4-Kb5 (1) ruch białym królem

[48] Hc2-Hc6 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

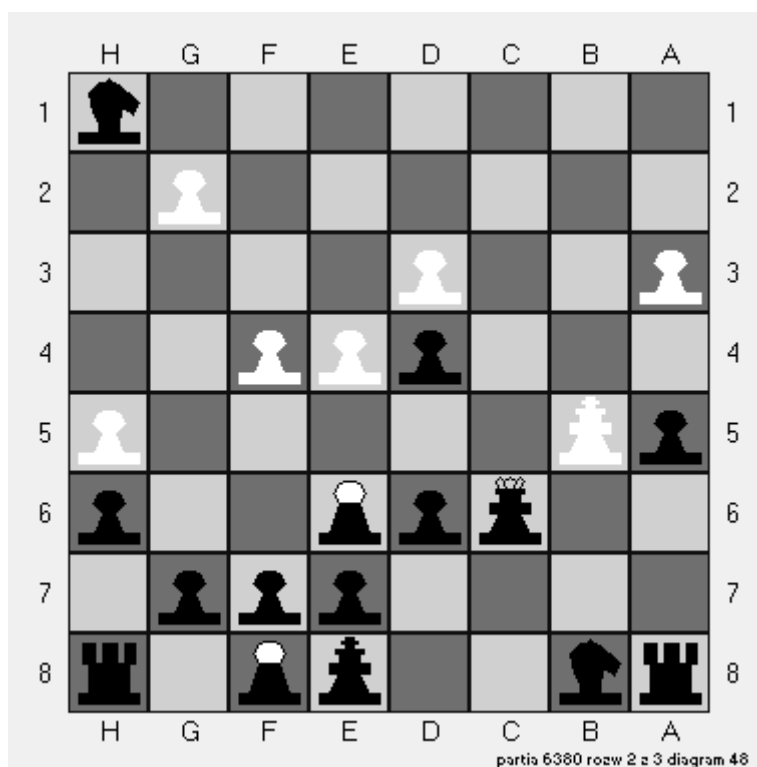


Diagram 5, partia_6380_rozw_2_z_3_diagram_48

Finał 6380.3, dla ruchu F2->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[46] Hf2-Ha2 (1) ruch czarnym hetmanem

[47] Ka4-Kb5 (1) ruch białym królem

[48] Ha2-Hb3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

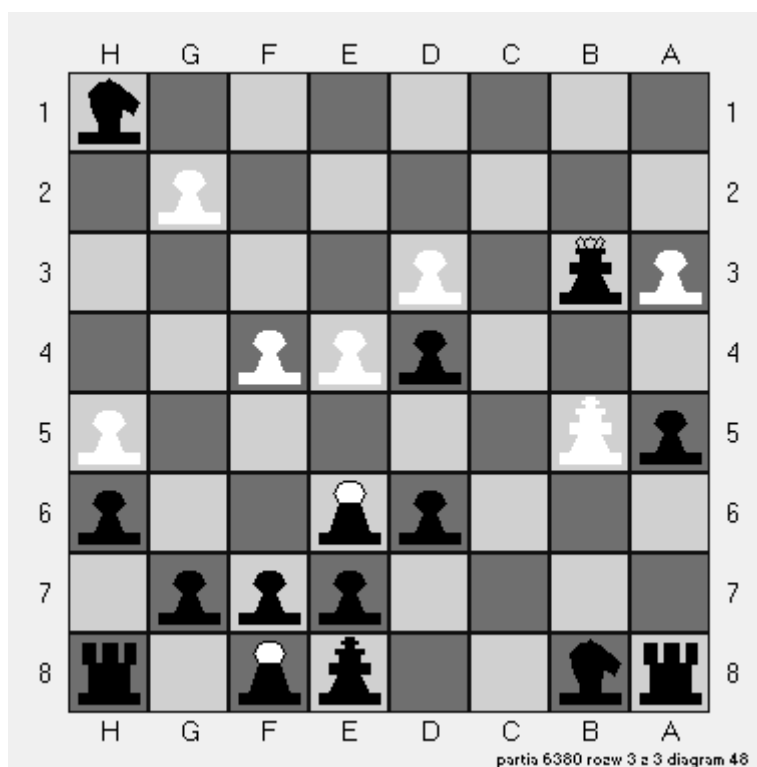


Diagram 6, partia_6380_rozw_3_z_3_diagram_48