

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

26.11.2021

48/2021



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	20
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	37
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	44
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	56
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	62
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	72
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	77
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	81
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	87
Zadanie 20. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	91
Zadanie 21. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	98
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 25. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	117
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 27. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	128
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 33. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	165
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 36. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	183
Zadanie 37. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	189
Zadanie 38. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	195
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	202
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	212
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	218
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 44. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	227
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	232
Zadanie 46. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	239
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	246

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	252
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	256
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259

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, 12, 16, 20, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 27, 31, 34, 37, 44

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 51, 56, 59, 62, 67

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 72, 77, 81, 87, 91

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 98, 105, 108, 113, 117

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 122, 128, 140, 143, 148

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 153, 160, 165, 174, 177

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 183, 189, 195, 202, 209

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 212, 218, 224, 227, 232

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 239, 246, 252, 256, 259

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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 6680, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b6,e2-e4,d7-d6, długość partii 64 ruchy.

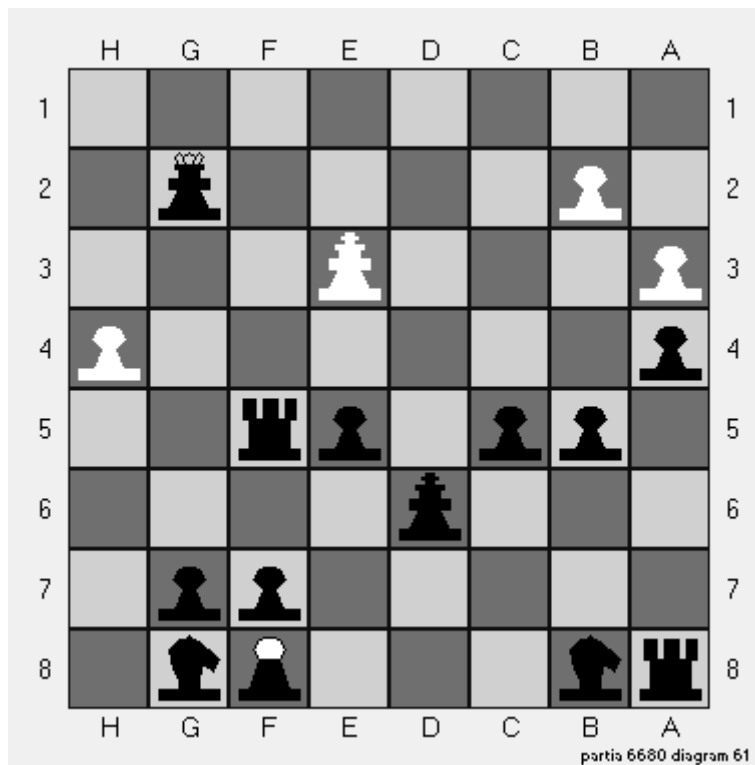


Diagram 1, partia_6680_diagram_61

Oczekiwany 62 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 64 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 63 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:62

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	3	G2->H3	możliwy mat	(63:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na H3
2	5	G2->G3	możliwy mat	(63:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na G3
3	9	G2->F1	możliwy mat	(63:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na F1
4	10	G2->F2	możliwy mat	(63:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na F2
5	14	G2->D2	możliwy mat	(63:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (64:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	23	G8->F6	możliwy mat	(!) (63:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->F6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
7	26	F5->G5	możliwy mat	(63:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (64:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F5 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
8	28	F5->F2	możliwy mat	(!) (63:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F5->F2 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F5 na F2
9	29	F5->F3	możliwy mat	(!) (63:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F5->F3 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F5 na F3
10	37	D6->D5	możliwy mat	(!) (63:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D6->D5 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D6 na D5

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

- 1) G8->F6, 63:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) F5->F2, 63:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) D6->D5, 63:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) F5->F3, 63:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6680.1, dla ruchu G8->F6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 23)

[62] Sg8-Sf6 (1) ruch czarnym koniem

[63] b2- b3 (1) ruch białym pionkiem

[64] Wf5-Wf3 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

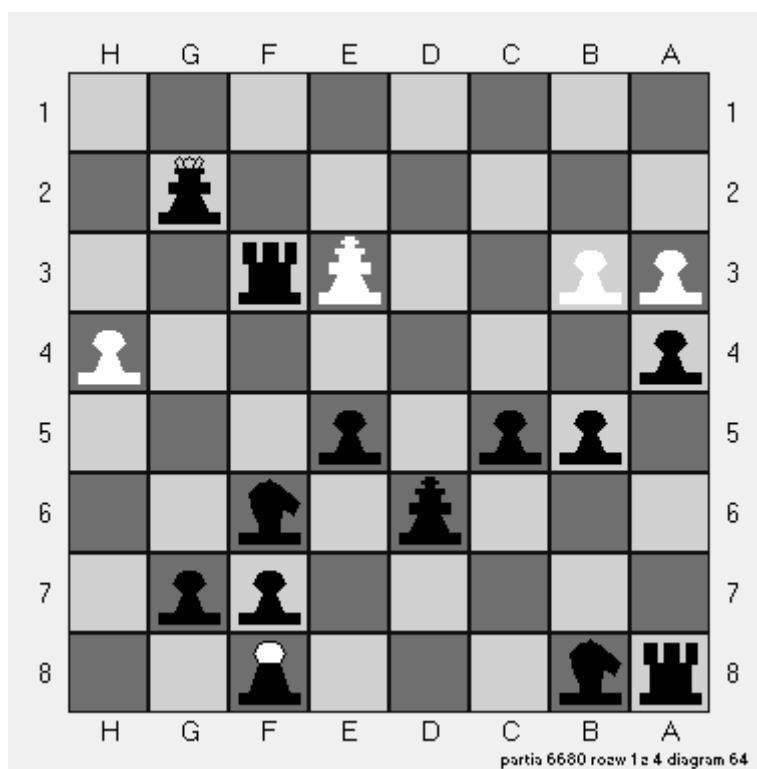


Diagram 2, partia_6680_rozw_1_z_4_diagram_64

Finał 6680.2, dla ruchu F5->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[62] Wf5-Wf2 (1) ruch czarną wieżą

[63] h4- h5 (1) ruch białym pionkiem

[64] Hg2-Hf3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

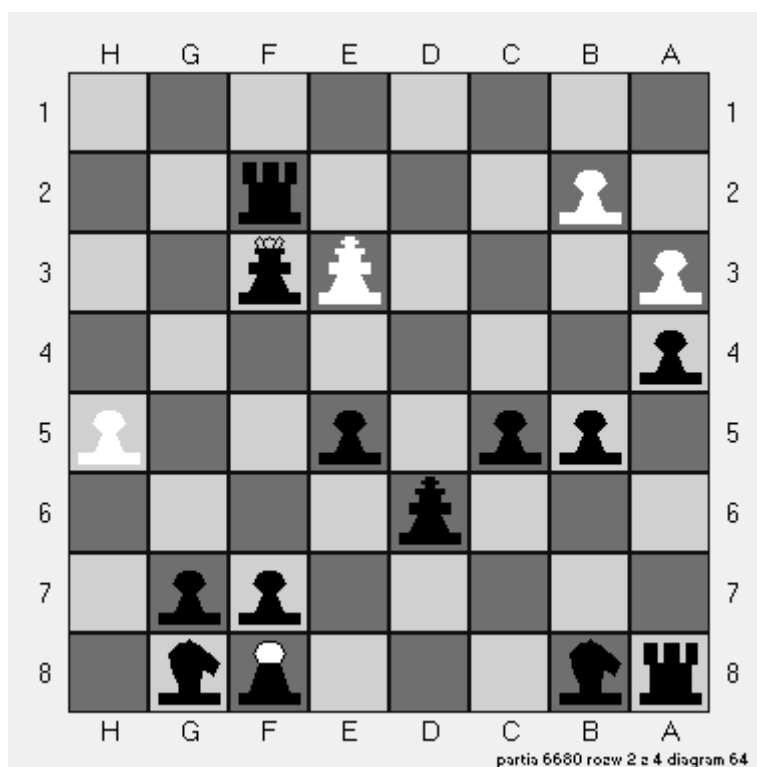


Diagram 3, partia_6680_rozw_2_z_4_diagram_64

Finał 6680.3, dla ruchu D6->D5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 37)

[62] Kd6-Kd5 (1) ruch czarnym królem

[63] h4- h5 (1) ruch białym pionkiem

[64] Wf5-Wf3 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

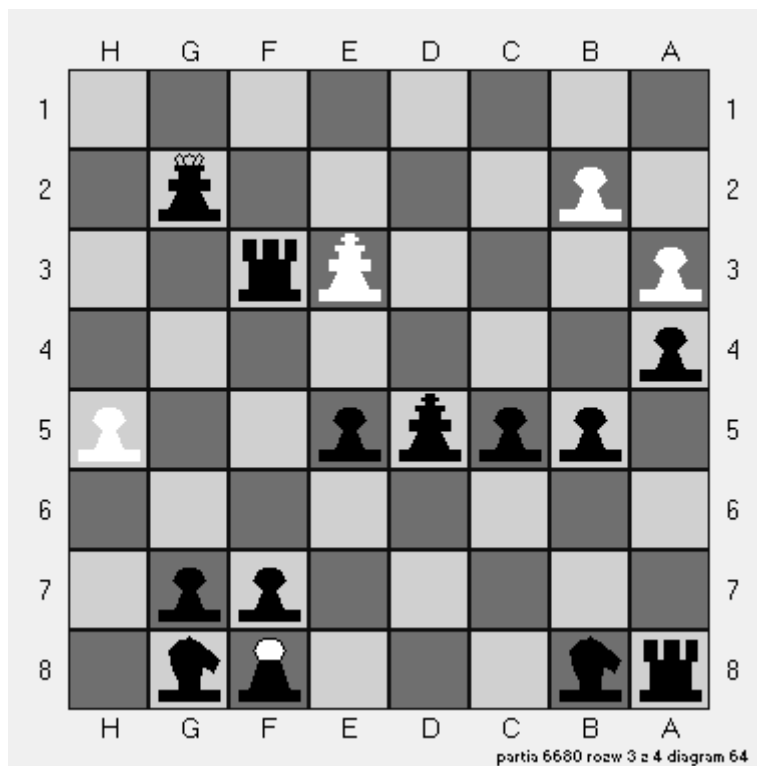


Diagram 4, partia_6680_rozw_3_z_4_diagram_64

Finał 6680.4, dla ruchu F5->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[62] Wf5-Wf3 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[63] Ke3-Ke4 (1) ruch białym królem

[64] Sg8-Sf6 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

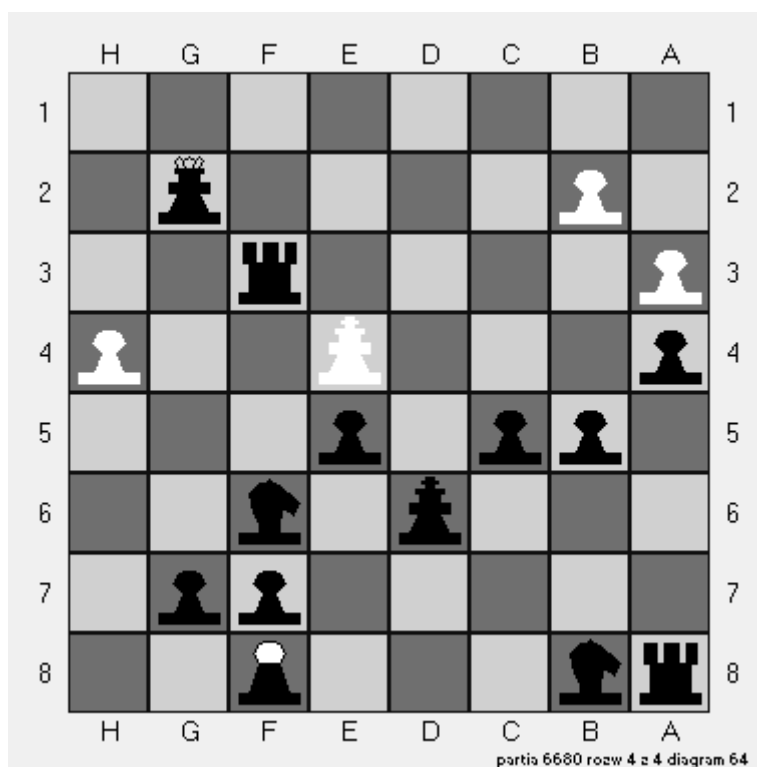


Diagram 5, partia_6680_rozw_4_z_4_diagram_64

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 6681, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,b7-b6,e2-e4,c7-c5, długość partii 26 ruchów.

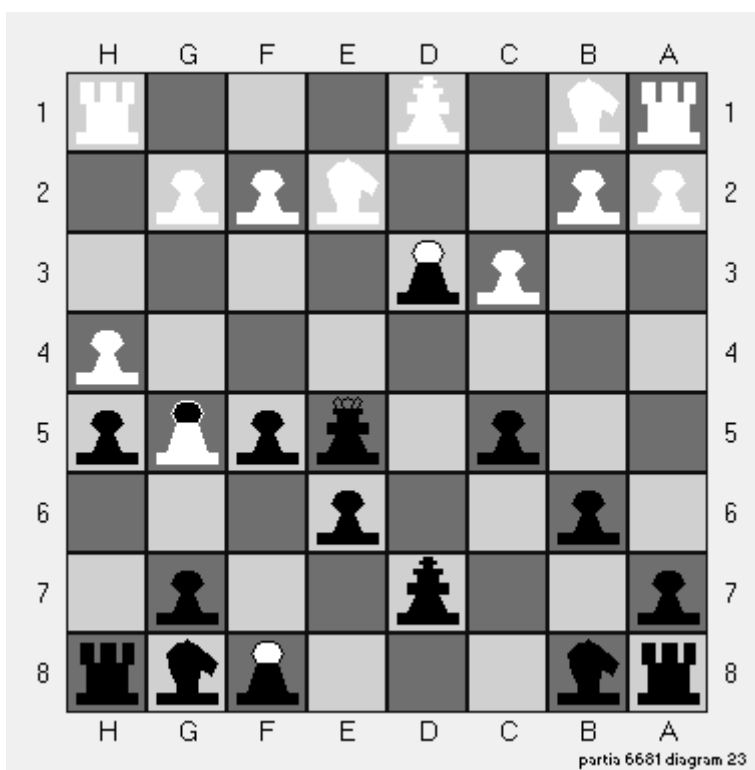


Diagram 6, partia_6681_diagram_23

Oczekiwany 24 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 39 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 26 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 25 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:24

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H8->H6	możliwy mat	(25:0,2/32) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (26:32,32/32)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
2	2	H8->H7	możliwy mat	(25:0,2/32) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:32,32/32)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
3	3	G7->G6	możliwy mat	(25:0,2/32) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:32,32/32)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
4	4	G8->H6	możliwy mat	(25:0,2/32) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (26:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
5	5	G8->F6	możliwy mat	(25:0,2/30) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (26:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	6	G8->E7	możliwy mat	(25:0,2/31) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (26:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	7	F5->F4	możliwy mat	(25:0,1/28) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (26:28,28/28)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	8	F8->E7	możliwy mat	(25:0,2/31) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (26:31,31/31)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
9	9	F8->D6	możliwy mat	(25:0,2/32) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6
10	14	E5->E2	możliwy mat	(!) (25:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E5->E2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na E2 zбиты biały Koń
11	15	E5->E3	możliwy mat	(25:0,1/29) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (26:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
12	16	E5->E4	możliwy mat	(25:0,2/32) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na E4
13	20	E5->C3	możliwy mat	(25:0,2/31) w 2 ruchu [0,0,0,0,3](?) <0,0,0,0,3>, (!) (26:31,31/31)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E5 na C3 zбиты biały pionek, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	25	D3->C4	możliwy mat	(25:0,2/32) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na C4
15	27	D3->B5	możliwy mat	(25:0,2/33) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na B5
16	28	D3->A6	możliwy mat	(25:0,2/33) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:33,33/33)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na A6
17	29	D7->E8	możliwy mat	(25:0,2/32) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na E8
18	30	D7->D6	możliwy mat	(25:0,2/32) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na D6
19	31	D7->C6	możliwy mat	(25:0,2/32) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C6
20	32	D7->C7	możliwy mat	(25:0,2/32) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C7
21	33	D7->C8	możliwy mat	(25:0,2/32) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji D7 na C8
22	34	C5->C4	możliwy mat	(25:0,2/31) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:31,31/31)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4
23	35	B6->B5	możliwy mat	(25:0,2/32) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:32,32/32)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B6 na B5
24	36	B8->C6	możliwy mat	(25:0,2/32) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
25	37	B8->A6	możliwy mat	(25:0,2/32) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:32,32/32)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
26	38	A7->A5	możliwy mat	(25:0,2/32) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:32,32/32)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
27	39	A7->A6	możliwy mat	(25:0,2/32) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (26:32,32/32)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 39 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E5->E2, 25:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 6681.1, dla ruchu E5->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[24] He5:He2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[25] Kd1-Kc1 (1) ruch białym królem

[26] He2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

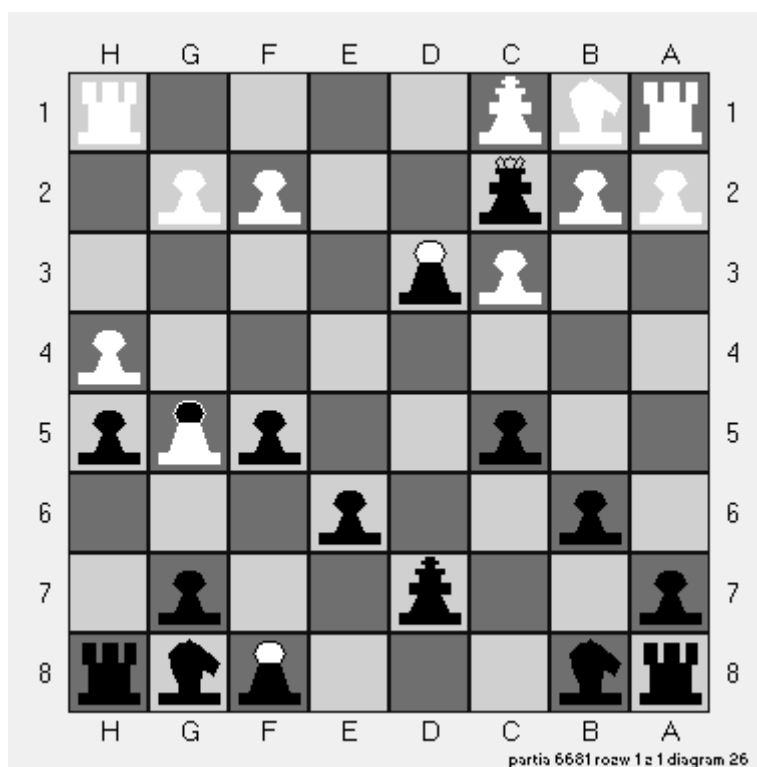


Diagram 7, partia_6681_rozw_1_z_1_diagram_26