

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

6.03.2020

10/2020



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.....	13
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	16
Zadanie 4. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	20
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	26
Zadanie 6. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	30
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	42
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	45
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	53
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	56
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	62
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	65
Zadanie 13. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	68
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	78
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	83
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	86
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	89
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	93
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	96
Zadanie 20. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	99
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	107
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	110
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	115
Zadanie 24. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	120
Zadanie 25. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	128
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	136
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	142
Zadanie 28. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	145
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	153
Zadanie 30. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	156
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	164
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	169
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	173
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	178
Zadanie 35. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	181
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	188
Zadanie 37. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	193
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	202
Zadanie 39. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	205
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	217
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	222
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	225
Zadanie 43. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu.....	230
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	245
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	249
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	253
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	256

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	260
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	266
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	271

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, 13, 16, 20, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 42, 45, 53, 56

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 62, 65, 68, 78, 83

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 86, 89, 93, 96, 99

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 107, 110, 115, 120, 128

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 136, 142, 145, 153, 156

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 164, 169, 173, 178, 181

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 188, 193, 202, 205, 217

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 222, 225, 230, 245, 249

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 253, 256, 260, 266, 271

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.gryiszachy.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.gryiszachy.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 1968, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sf6,h3-h4,Sf6-Sg4, długość partii 56 ruchów.

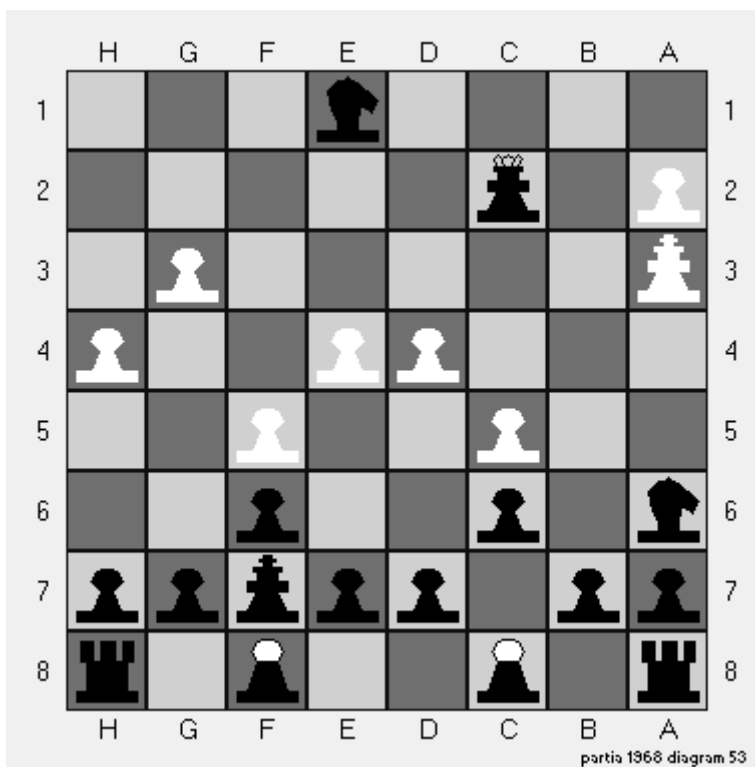


Diagram 1, partia_1968_diagram_53

Oczekiwany 54 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 38 różnych ruchów.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 56 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 55 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:54

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	11	E7->E5	możliwy mat	(55:0,2/5) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <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
2	12	E7->E6	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 E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	15	C2->H2	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na H2
4	16	C2->G2	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na G2
5	17	C2->F2	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na F2
6	18	C2->E2	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na E2
7	19	C2->E4	możliwy mat	(55:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na E4 zbity biały pionek
8	21	C2->D2	możliwy mat	(!) (55:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C2->D2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na D2
9	24	C2->C3	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: C2->C3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C3
10	25	C2->C4	możliwy mat	(55:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C4
11	26	C2->C5	możliwy mat	(55:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1> (!) (56:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C5 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
12	27	C2->B1	możliwy mat	(!) (55:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C2->B1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na B1
13	28	C2->B2	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 C2 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
14	32	B7->B5	możliwy mat	(!) (55:0,5/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B7->B5	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7

						wygrywasz	na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	33	B7->B6	możliwy mat	(55:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (56:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	34	A6->C5	możliwy mat	(55:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (56:6,6/6)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na C5 zbity biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

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

- 1) B7->B5, 55:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) C2->D2, 55:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) C2->C3, 55:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 4) C2->B1, 55:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1968.1, dla ruchu B7->B5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 32)

[54] b7- b5 (1) ruch czarnym pionkiem

[55] c5:b6 (3) bicie w przelocie

[56] e7- e5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

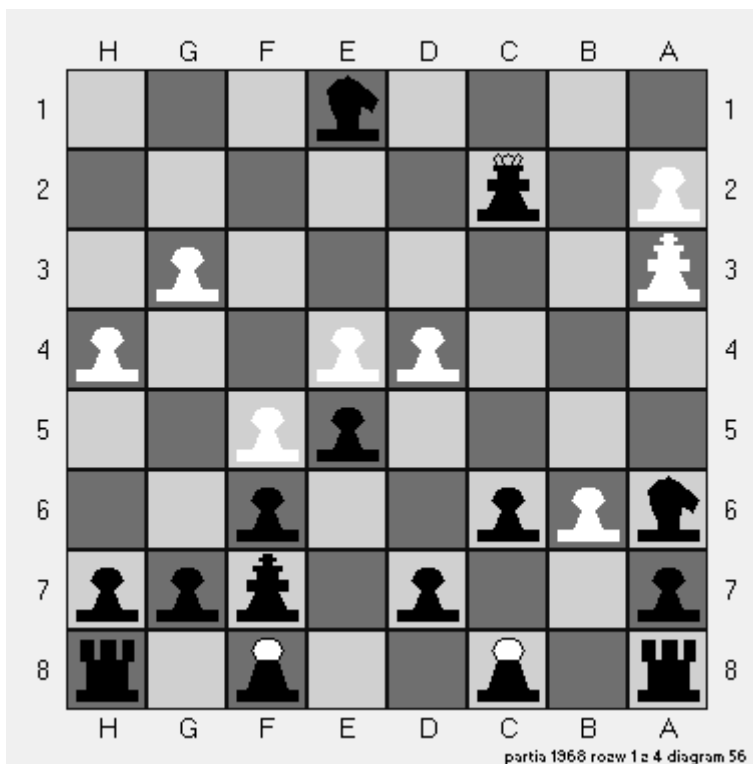


Diagram 2, partia_1968_rozw_1_z_4_diagram_56

Finał 1968.2, dla ruchu C2->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[54] Hc2-Hd2 (1) ruch czarnym hetmanem

[55] Ka3-Kb3 (1) ruch białym królem

[56] Hd2-Hb4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

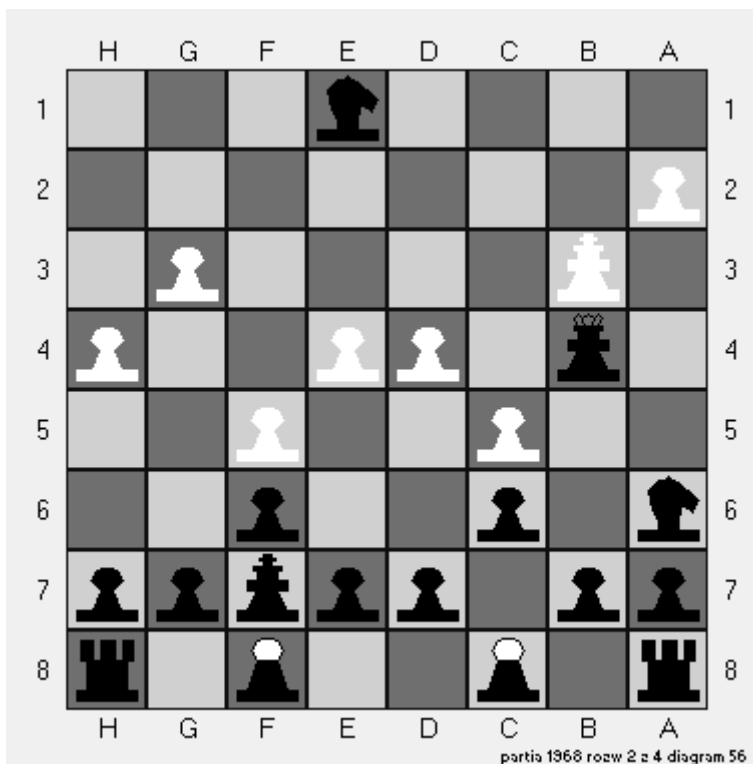


Diagram 3, partia_1968_rozw_2_z_4_diagram_56

Finał 1968.3, dla ruchu C2->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[54] Hc2-Hc3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[55] Ka3-Ka4 (1) ruch białym królem

[56] Hc3-Hb4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

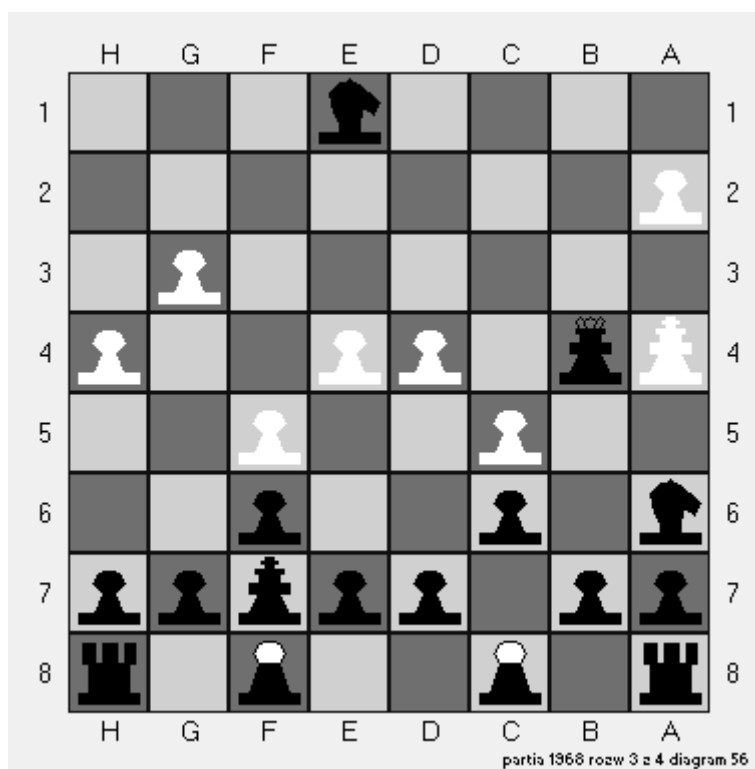


Diagram 4, partia_1968_rozw_3_z_4_diagram_56

Finał 1968.4, dla ruchu C2->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[54] Hc2-Hb1 (1) ruch czarnym hetmanem

[55] g3- g4 (1) ruch białym pionkiem

[56] Hb1-Hb4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

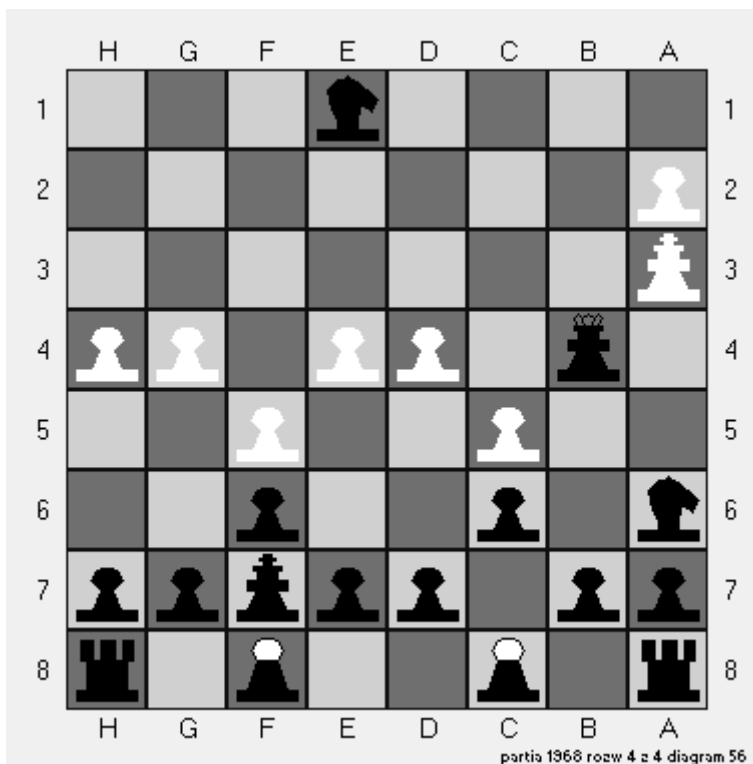


Diagram 5, partia_1968_rozw_4_z_4_diagram_56

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1969, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sg8-Sf6,h3-h4,Sf6-Sg8, długość partii 34 ruchy.

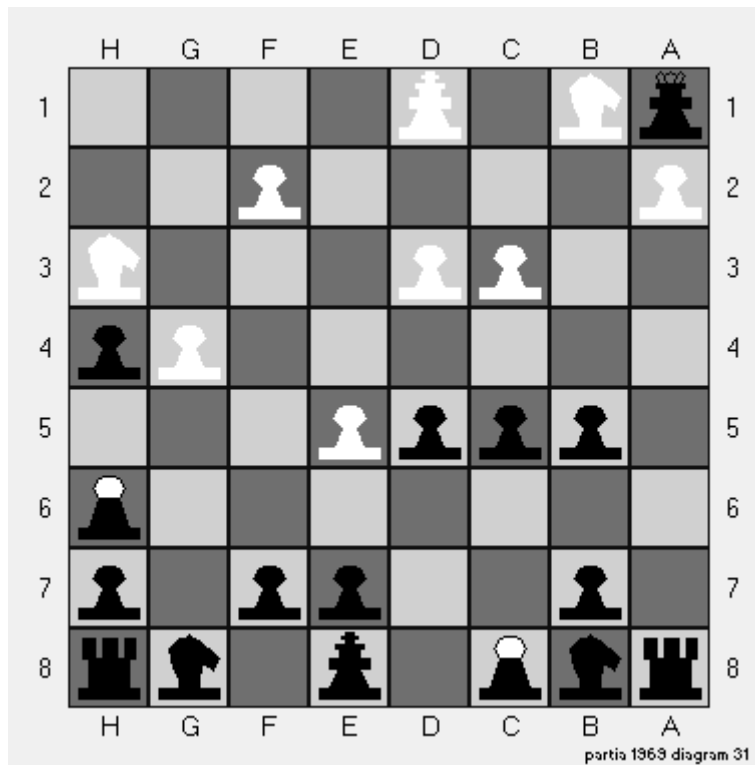


Diagram 6, partia_1969_diagram_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 35 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	17	C8->G4	możliwy mat	(33:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:3,3/3)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4 zбиты biały pionek
2	26	A1->C3	możliwy mat	(33:0,3/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:14,14/14)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na C3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	28	A1->B2	możliwy mat	(33:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B2
4	29	A1->A2	możliwy mat	(33:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na A2 zбиты biały pionek
5	30	A8->A2	możliwy mat	(!) (33:0,10/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:10,10/10)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A2 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zбиты biały pionek

Spośród 35 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A8->A2, 33:0,10/10 dziesięć na dziesięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1969.1, dla ruchu A8->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[32] Wa8:Wa2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka

[33] Sh3-Sf4 (1) ruch białym koniem

[34] Ha1:Hb1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest mat/

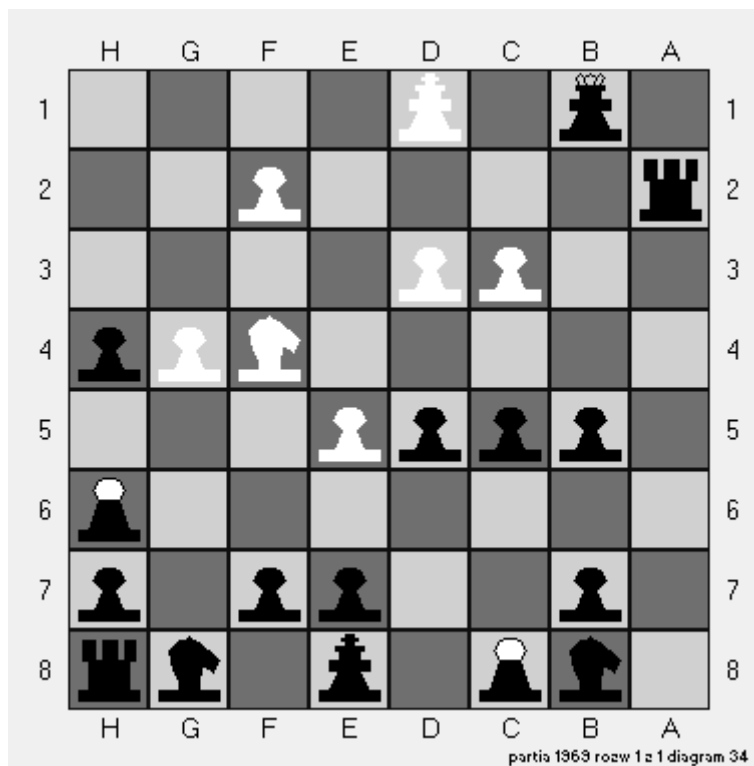


Diagram 7, partia_1969_rozw_1_z_1_diagram_34