

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

4.09.2020

36/2020



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 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	18
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	25
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 8. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	33
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	41
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	48
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	52
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	55
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 14. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	63
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	75
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	86
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	96
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	102
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	112
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 27. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	120
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 29. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	129
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	138
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	152
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	178
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	207
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	222

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	226
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	230
Zadanie 50. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	234

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, 18, 22

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 25, 29, 33, 41, 48

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 52, 55, 59, 63, 70

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 75, 78, 82, 86, 93

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 96, 99, 102, 109, 112

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 115, 120, 126, 129, 135

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 138, 145, 148, 152, 155

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 161, 168, 172, 178, 184

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 189, 196, 203, 207, 213

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 216, 222, 226, 230, 234

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 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 3278, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,f2-f3,a7-a5, długość partii 46 ruchów.

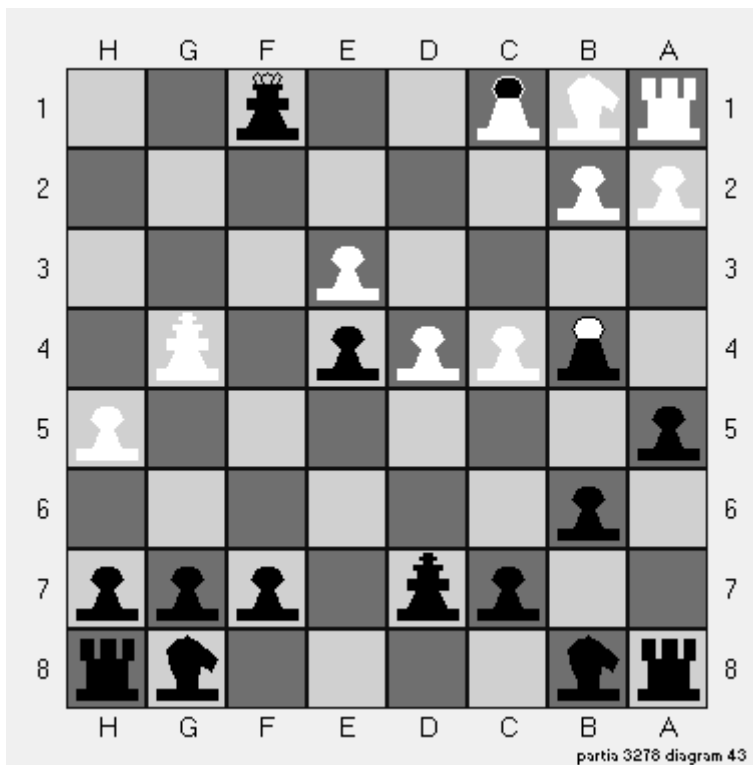


Diagram 1, partia_3278_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	4	G8->H6	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
2	10	F1->G2	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na G2
3	12	F1->F3	możliwy mat	(!) (45:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->F3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F3
4	14	F1->F5	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	22	F7->F5	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
6	35	B4->E7	możliwy mat	(45:0,10/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na E7

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

1) F1->F3, 45:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 3278.1, dla ruchu F1->F3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[44] Hf1-Hf3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[45] Kg4-Kg5 (1) ruch białym królem

[46] Gb4-Ge7 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

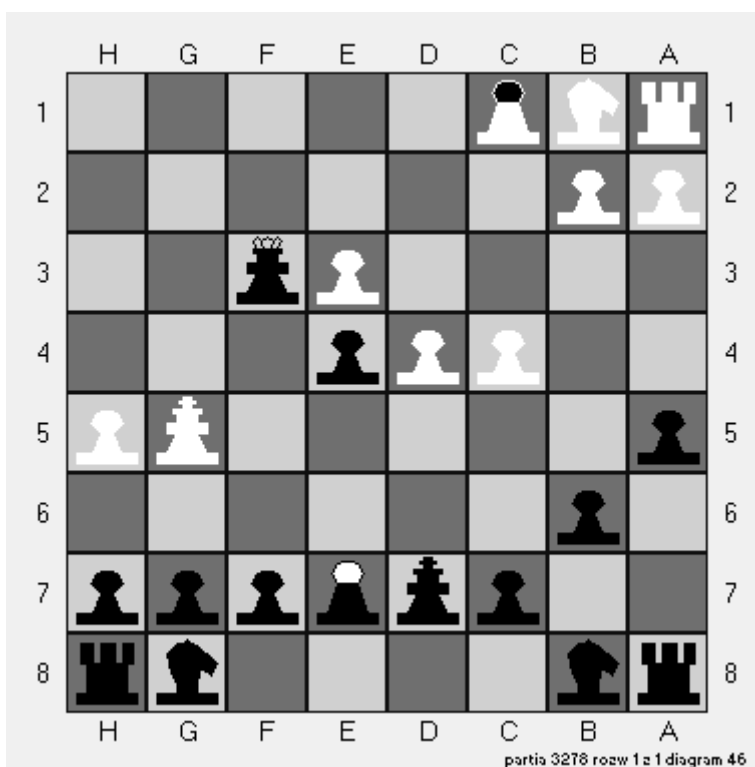


Diagram 2, partia_3278_rozw_1_z_1_diagram_46

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 3279, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e5,f2-f3,a7-a6, długość partii 42 ruchy.

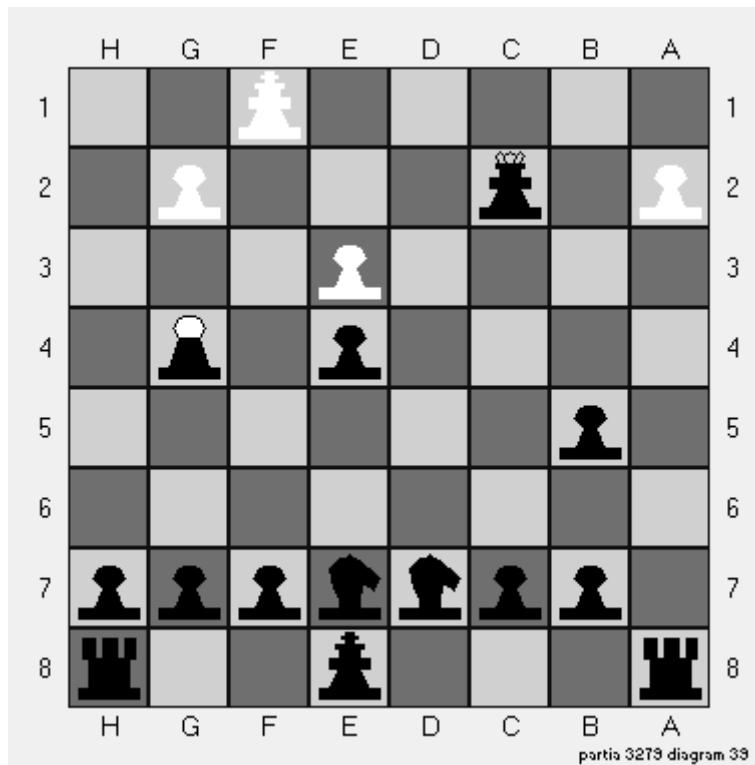


Diagram 3, partia_3279_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 60 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	1	H7->H5	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
2	2	H7->H6	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	3	H8->G8	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
4	4	H8->F8	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
5	5	G4->H3	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	6	G4->H5	możliwy mat	(41:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5
7	7	G4->F3	możliwy mat	(41:0,2/7) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
8	11	G4->D1	możliwy mat	(41:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D1
9	12	G7->G5	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5
10	13	G7->G6	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
11	14	F7->F5	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
12	15	F7->F6	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
13	16	E7->G6	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G6
14	17	E7->G8	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na G8
15	18	E7->F5	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na F5
16	19	E7->D5	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na D5
17	20	E7->C6	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			Koniem z pozycji E7 na C6
18	21	E7->C8	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E7 na C8
19	22	E8->G8	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8
20	23	E8->F8	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
21	24	E8->D8	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
22	25	E8->C8	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na C8
23	26	D7->F6	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na F6
24	27	D7->F8	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na F8
25	28	D7->E5	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na E5
26	29	D7->C5	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na C5
27	30	D7->B6	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na B6
28	31	D7->B8	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D7 na B8
29	32	C2->G2	możliwy mat	(41:1,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na G2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
30	37	C2->D3	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na D3
31	40	C2->C4	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C4
32	44	C2->B2	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na B2
33	46	C2->A2	możliwy mat	(41:1,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na A2 zбиты biały pionek

34	48	C7->C5	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5
35	49	C7->C6	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
36	50	B5->B4	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B5 na B4
37	51	B7->B6	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
38	52	A8->D8	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8
39	53	A8->C8	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
40	54	A8->B8	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8
41	55	A8->A2	możliwy mat	(!) (41:1,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A2 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zbity biały pionek
42	56	A8->A3	możliwy mat	(41:1,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3
43	57	A8->A4	możliwy mat	(41:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4
44	58	A8->A5	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5
45	59	A8->A6	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A6
46	60	A8->A7	możliwy mat	(41:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7

Spośród 60 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A8->A2, 41:1,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadziły do sukcesu i jedna na trzy ścieżki będzie prowadziła do remisu

Finał 3279.1, dla ruchu A8->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 55)

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

[41] Kf1-Kg1 (1) ruch białym królem

[42] Hc2:Hg2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

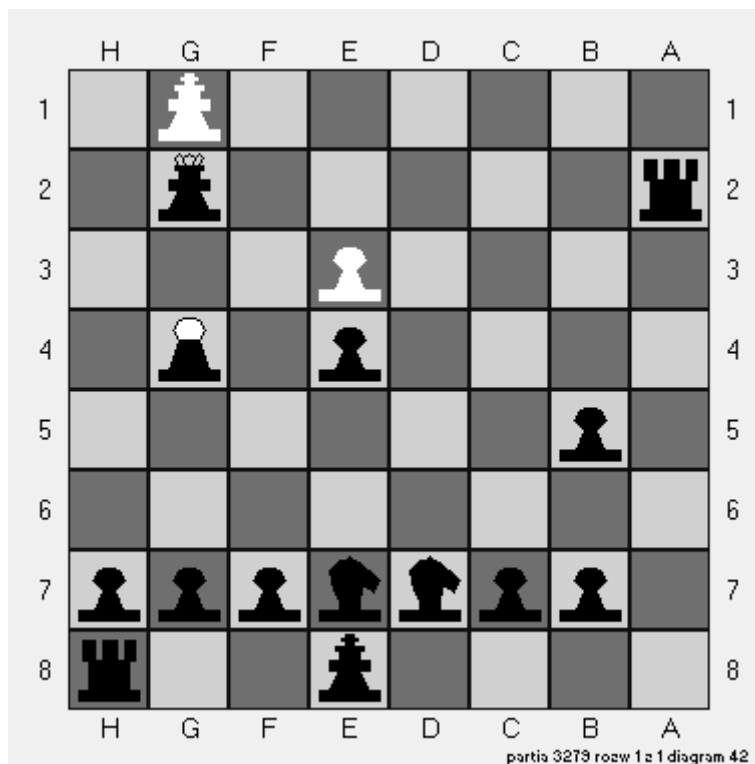


Diagram 4, partia_3279_rozw_1_z_1_diagram_42