

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

20.11.2020

47/2020



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	10
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	26
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	30
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	34
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	38
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	43
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	47
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	57
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	62
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	74
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 19. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	81
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	89
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	96
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	102
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	141
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	149
Zadanie 33. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	152
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 35. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	161
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	177
Zadanie 38. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	183
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	195
Zadanie 40. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 2 ruchy prowadzące do remisu	200
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	219
Zadanie 44. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	223
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235
Zadanie 46. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	240
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	248

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	251
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	258
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	264

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, 10, 14, 18, 22

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 26, 30, 34, 38, 43

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 47, 53, 57, 62, 66

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 71, 74, 78, 81, 89

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 92, 96, 102, 108, 113

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 117, 120, 126, 132, 135

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 141, 149, 152, 157, 161

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 172, 177, 183, 195, 200

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 209, 214, 219, 223, 235

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 240, 248, 251, 258, 264

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 3842, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e6,f2-f3,c7-c5, długość partii 8 ruchów.

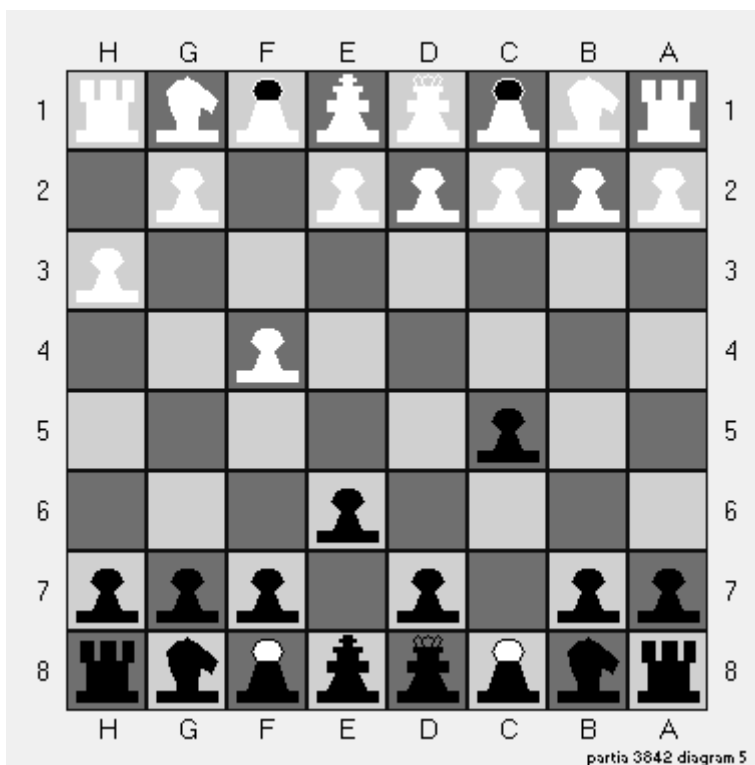


Diagram 1, partia_3842_diagram_5

Oczekiwany 6 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 29 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 8 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 7 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:6

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	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
2	2	H7->H6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	4	G7->G6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
4	5	G8->H6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
5	8	F7->F5	możliwy mat	(7:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
6	10	F8->E7	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7
7	11	F8->D6	możliwy mat	(7:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6
8	12	E6->E5	możliwy mat	(7:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (8:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	14	D7->D5	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5
10	15	D7->D6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
11	16	D8->H4	możliwy mat	(!) (7:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->H4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na H4
12	17	D8->G5	możliwy mat	(7:0,14/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (8:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	18	D8->F6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na F6
14	19	D8->E7	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na E7
15	20	D8->C7	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na C7

16	23	C5->C4	możliwy mat	(7:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4
17	24	B7->B5	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5
18	25	B7->B6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
19	26	B8->C6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
20	27	B8->A6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
21	28	A7->A5	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
22	29	A7->A6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 29 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D8->H4, 7:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3842.1, dla ruchu D8->H4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[6] Hd8-Hh4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[7] g2- g3 (1) ruch białym pionkiem

[8] Hh4:Hg3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

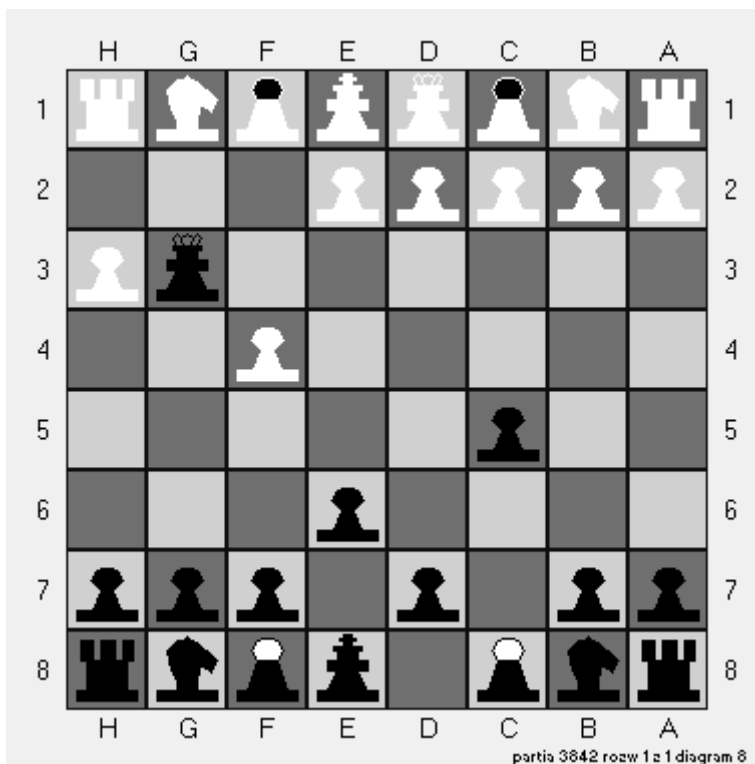


Diagram 2, partia_3842_rozw_1_z_1_diagram_8

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 3843, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e6,f2-f3,c7-c6, długość partii 8 ruchów.

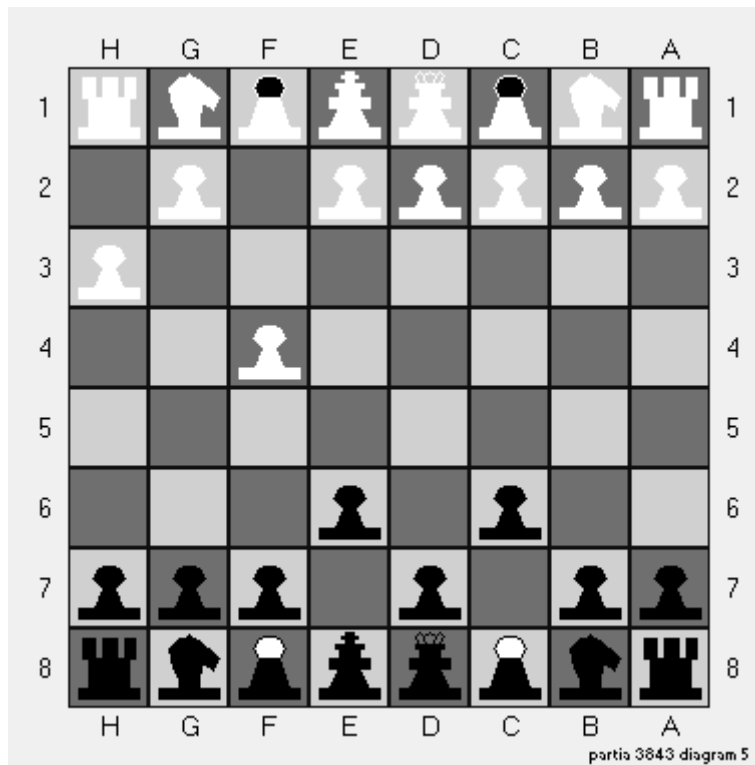


Diagram 3, partia_3843_diagram_5

Oczekiwany 6 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 31 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 8 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 7 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:6

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	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
2	2	H7->H6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	4	G7->G6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6
4	5	G8->H6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
5	8	F7->F5	możliwy mat	(7:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
6	10	F8->E7	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na E7
7	11	F8->D6	możliwy mat	(7:0,2/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6
8	12	F8->C5	możliwy mat	(7:0,1/18) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5
9	13	F8->B4	możliwy mat	(7:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na B4
10	14	F8->A3	możliwy mat	(7:0,1/18) w 2 ruchu [0,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (8:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	15	E6->E5	możliwy mat	(7:0,1/20) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (8:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	17	D7->D5	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D5
13	18	D7->D6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
14	19	D8->H4	możliwy mat	(!) (7:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->H4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na H4
15	20	D8->G5	możliwy mat	(7:0,14/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (8:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na G5, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Hetmana
16	21	D8->F6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na F6
17	22	D8->E7	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na E7
18	23	D8->C7	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na C7
19	26	C6->C5	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5
20	27	B7->B5	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5
21	28	B7->B6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
22	29	B8->A6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
23	30	A7->A5	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
24	31	A7->A6	możliwy mat	(7:0,1/19) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (8:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 31 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D8->H4, 7:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 3843.1, dla ruchu D8->H4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[6] Hd8-Hh4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[7] g2- g3 (1) ruch białym pionkiem

[8] Hh4:Hg3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

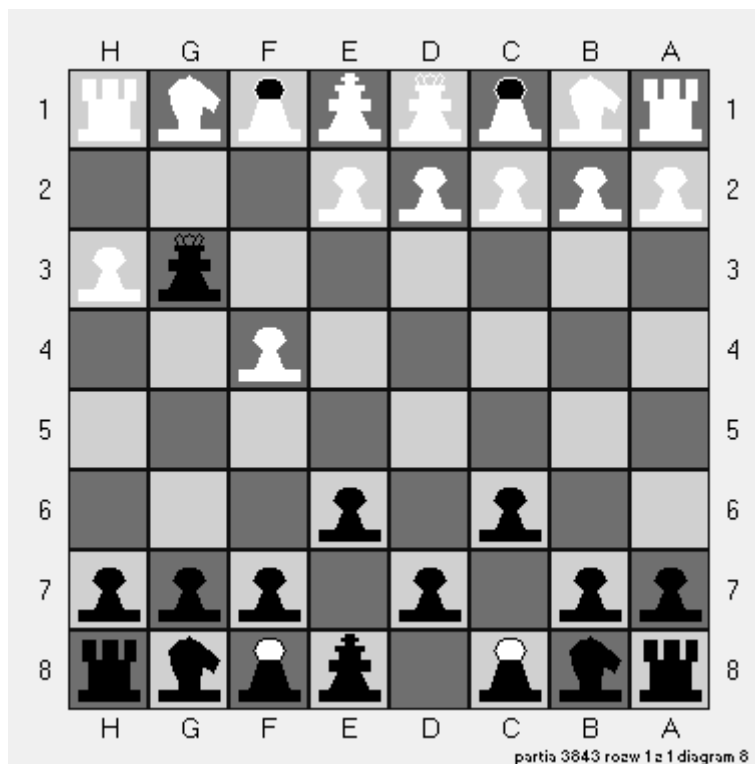


Diagram 4, partia_3843_rozw_1_z_1_diagram_8