

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

5.01.2023

1/2023



ISSN 2657-8441

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	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	18
Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące 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	34
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	44
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	50
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	56
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	59
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	63
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	69
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	76
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	86
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	97
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	116
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	121
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	138
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	144
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	147
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	154
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	159
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	184
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 42. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	197
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	208
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	217

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	223
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	229
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący 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, 15, 18, 21

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 26, 29, 34, 39, 44

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 50, 56, 59, 63, 69

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 76, 81, 86, 92, 97

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 104, 107, 113, 116, 121

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 126, 131, 135, 138, 141

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 144, 147, 151, 154, 159

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 165, 171, 174, 177, 184

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 192, 197, 202, 208, 211

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 214, 217, 223, 229, 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.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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:50

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	19	E8->E5	możliwy mat	(!) (51:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->E5 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji E8 na E5 zбиты biały Koń
2	26	D5->F3	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	28	D5->E5	możliwy mat	(51:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (52:5,5/5)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na E5 zбиты biały Koń
4	31	D5->D2	możliwy mat	(51:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (52:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

Spośród 48 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E8->E5, 51:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9600.1, dla ruchu E8->E5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[50] We8:We5 (2) pobicie czarną wieżą białego konia /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[51] Ke2-Kf1 (1) ruch białym królem

[52] We5-We1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

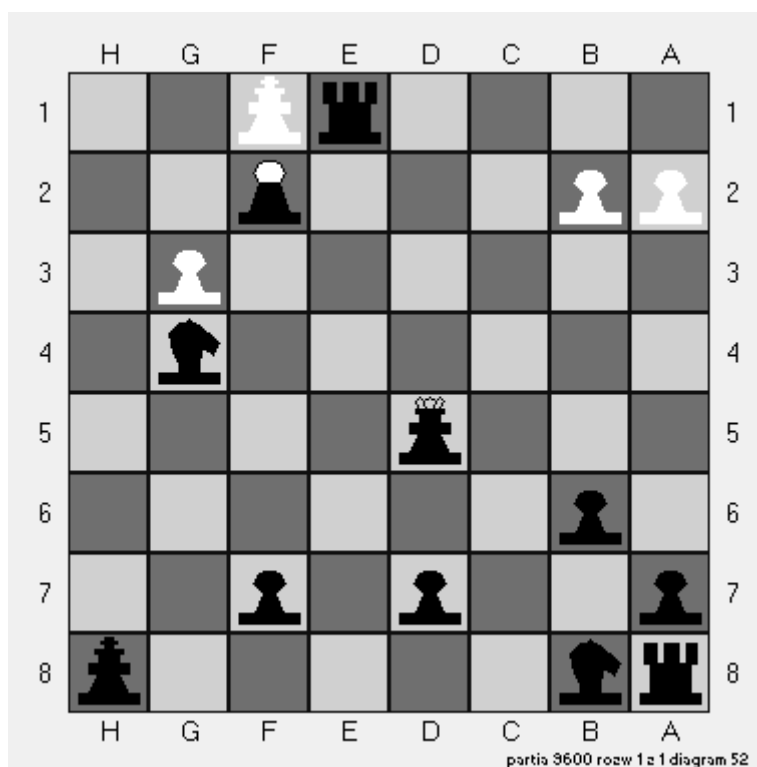


Diagram 2, partia_9600_rozw_1_z_1_diagram_52

Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 9751, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g6,Wh1-Wh2,c7-c6, długość partii 50 ruchów.

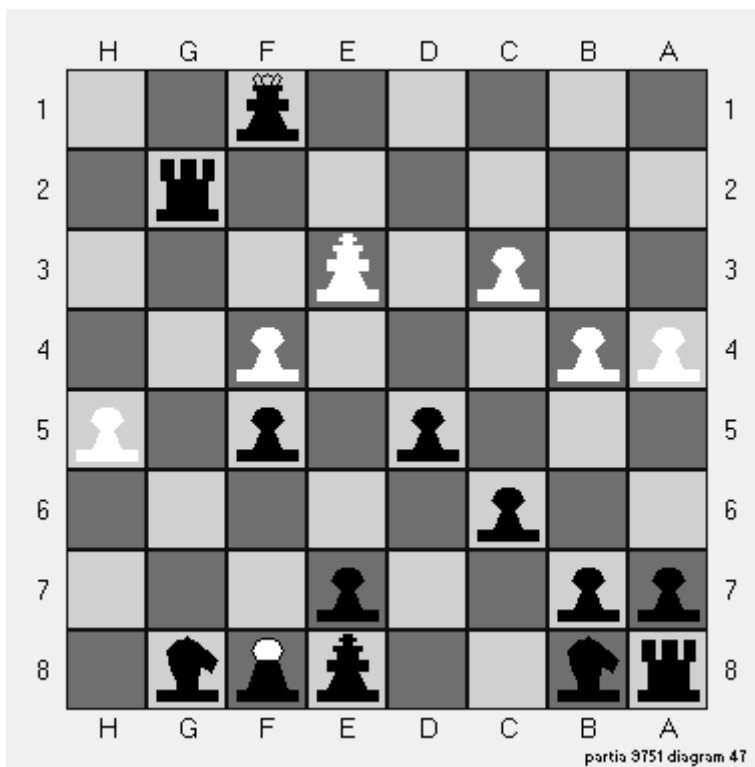


Diagram 3, partia_9751_diagram_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 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:48

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	9	G2->E2	możliwy mat	(49:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G2 na E2
2	10	G2->D2	możliwy mat	(49:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	16	F1->H1	możliwy mat	(49:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na H1
4	17	F1->G1	możliwy mat	(49:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na G1
5	18	F1->F2	możliwy mat	(!) (49:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->F2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F2
6	20	F1->F4	możliwy mat	(49:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F4 zbitą białą pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	21	F1->E1	możliwy mat	(49:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na E1
8	23	F1->D1	możliwy mat	(49:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na D1
9	25	F1->C1	możliwy mat	(49:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na C1
10	26	F1->C4	możliwy mat	(!) (49:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->C4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na C4
11	27	F1->B1	możliwy mat	(49:0,5/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na B1
12	28	F1->B5	możliwy mat	(49:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (50:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	29	F1->A1	możliwy mat	(49:0,4/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na A1
14	30	F1->A6	możliwy mat	(49:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na A6

15	32	F8->G7	możliwy mat	(!) (49:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F8->G7 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7
16	33	E7->E5	możliwy mat	(49:0,4/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	34	E7->E6	możliwy mat	(49:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
18	38	D5->D4	możliwy mat	(49:0,1/2) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:2,2/2)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	39	C6->C5	możliwy mat	(49:0,4/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (50:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 45 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F8->G7, 49:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) F1->C4, 49:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) F1->F2, 49:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9751.1, dla ruchu F8->G7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 32)

[48] Gf8-Gg7 (1) ruch czarnym gońcem

[49] a4- a5 (1) ruch białym pionkiem

[50] Hf1-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

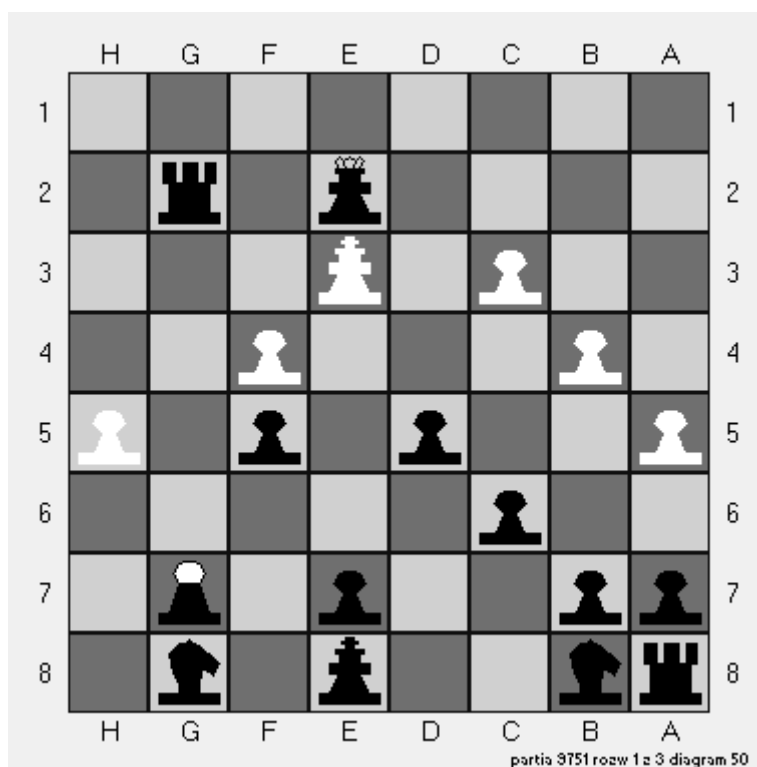


Diagram 4, partia_9751_rozw_1_z_3_diagram_50

Finał 9751.2, dla ruchu F1->C4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[48] Hf1-Hc4 (1) ruch czarnym hetmanem

[49] a4- a5 (1) ruch białym pionkiem

[50] Hc4:Hc3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

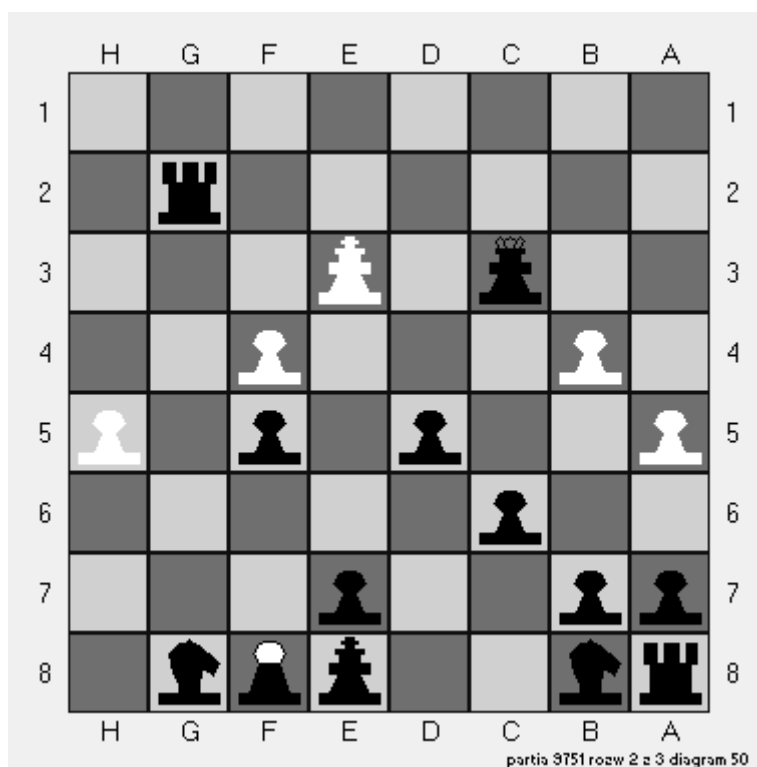


Diagram 5, partia_9751_rozw_2_z_3_diagram_50

Finał 9751.3, dla ruchu F1->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 18)

[48] Hf1-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[49] Ke3-Kd3 (1) ruch białym królem

[50] Wg2-Wg3 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

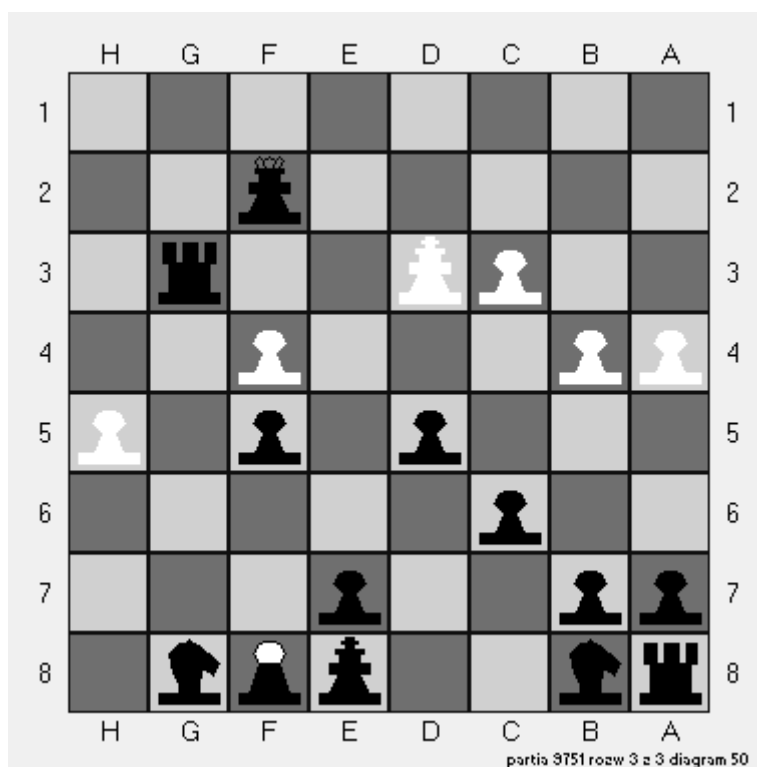


Diagram 6, partia_9751_rozw_3_z_3_diagram_50