

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

25.03.2022

12/2022



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	10
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	13
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	16
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	30
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	33
Zadanie 10. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	40
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	50
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	61
Zadanie 14. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	69
Zadanie 15. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	77
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	85
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	92
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	101
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	108
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 22. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	116
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	132
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	139
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	142
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	145
Zadanie 28. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	151
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	196
Zadanie 36. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	201
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 39. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	218
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	225
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	231
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	237
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	244
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	250
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	254
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	260

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	265
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	268
Zadanie 50. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	273

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, 10, 13, 16, 19

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 22, 27, 30, 33, 40

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 50, 58, 61, 69, 77

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 85, 92, 98, 101, 108

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 113, 116, 128, 132, 139

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 142, 145, 151, 166, 172

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 177, 182, 187, 193, 196

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 201, 212, 215, 218, 225

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 231, 237, 240, 244, 250

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 254, 260, 265, 268, 273

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 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 7543, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sa6,c2-c3,Sg8-Sf6, długość partii 62 ruchy.

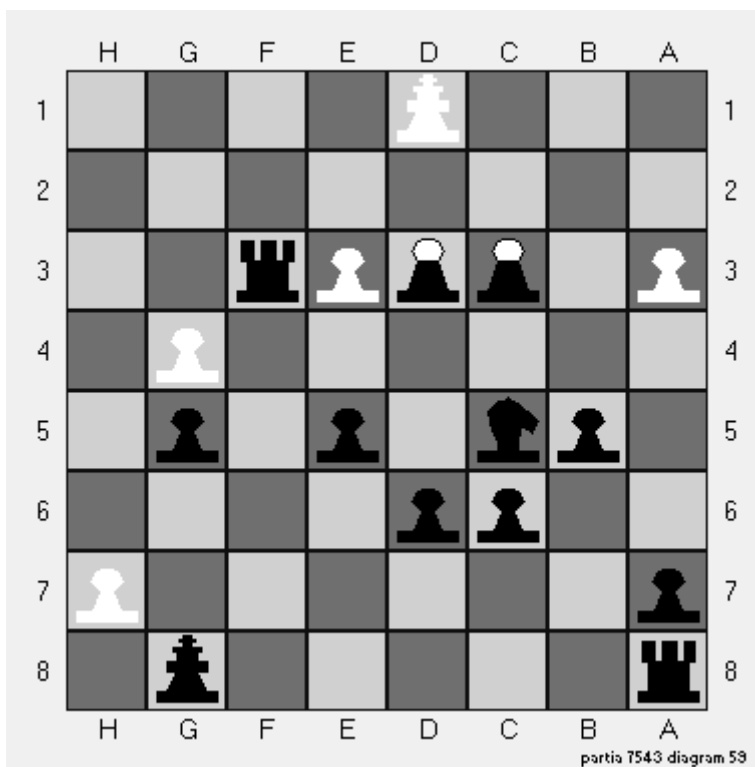


Diagram 1, partia_7543_diagram_59

Oczekiwany 60 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 6 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 62 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 61 ruchu.

1)_____

2)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:60

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G8->H7	możliwy mat	(!) (61:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->H7 wygrasz	bijący ruch czarnym Królem z pozycji G8 na H7 zбитy biały pionek
2	2	G8->H8	możliwy mat	(!) (61:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G8->H8 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G8 na H8
3	3	G8->G7	możliwy mat	(61:0,5/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G8 na G7
4	4	G8->F7	możliwy mat	(61:0,6/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G8 na F7
5	5	G8->F8	możliwy mat	(61:0,5/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji G8 na F8
6	6	D3->H7	możliwy mat	(61:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na H7 zбитy biały pionek

Spośród 6 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) G8->H7, 61:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) G8->H8, 61:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 7543.1, dla ruchu G8->H7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[60] Kg8:Kh7 (2) pobicie czarnym królem białego pionka

[61] Kd1-Kc1 (1) ruch białym królem

[62] Wf3-Wf1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

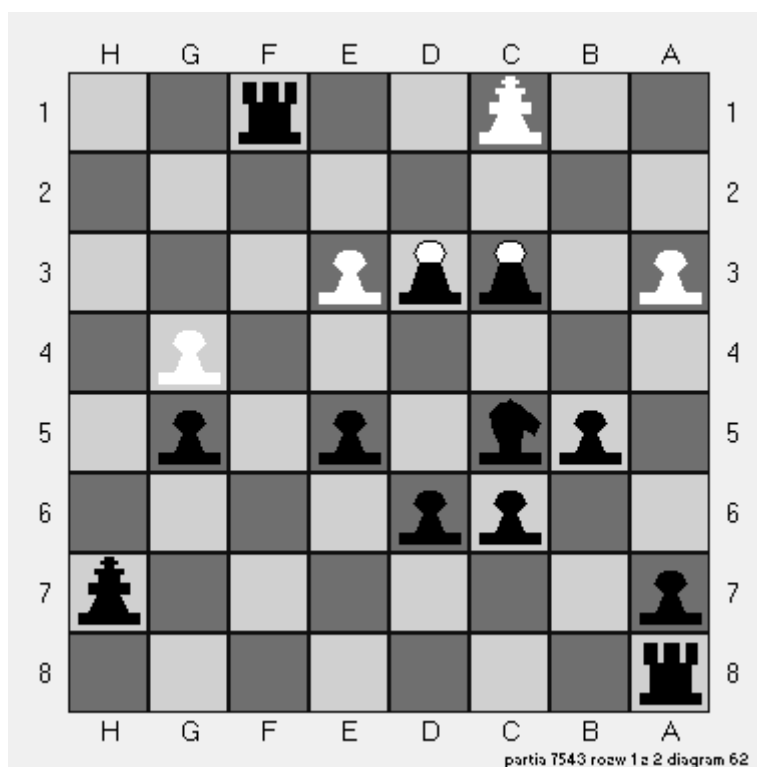


Diagram 2, partia_7543_rozw_1_z_2_diagram_62

Finał 7543.2, dla ruchu G8->H8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[60] Kg8-Kh8 (1) ruch czarnym królem

[61] Kd1-Kc1 (1) ruch białym królem

[62] Wf3-Wf1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

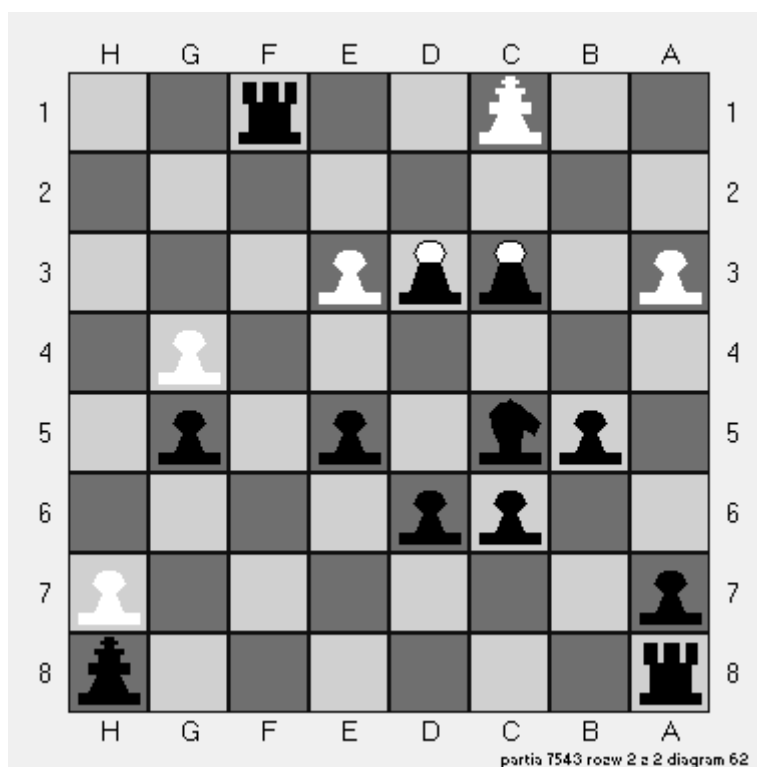


Diagram 3, partia_7543_rozw_2_z_2_diagram_62

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 7544, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sa6,c2-c3,f7-f5, długość partii 58 ruchów.

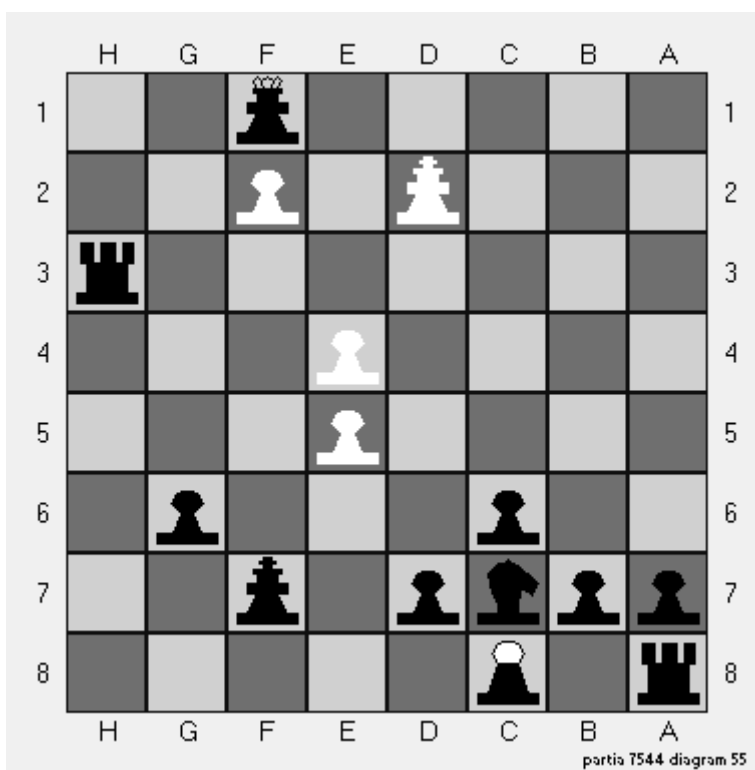


Diagram 4, partia_7544_diagram_55

Oczekiwany 56 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 58 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 57 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:56

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	19	F1->F2	możliwy mat	(!) (57:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->F2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F2 zбитy biały pionek
2	21	F1->E2	możliwy mat	(57:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (58:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	23	F1->D3	możliwy mat	(57:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na D3
4	41	C7->D5	możliwy mat	(57:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C7 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

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

1) F1->F2, 57:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 7544.1, dla ruchu F1->F2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[56] Hf1:Hf2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[57] Kd2-Kd1 (1) ruch białym królem

[58] Wh3-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

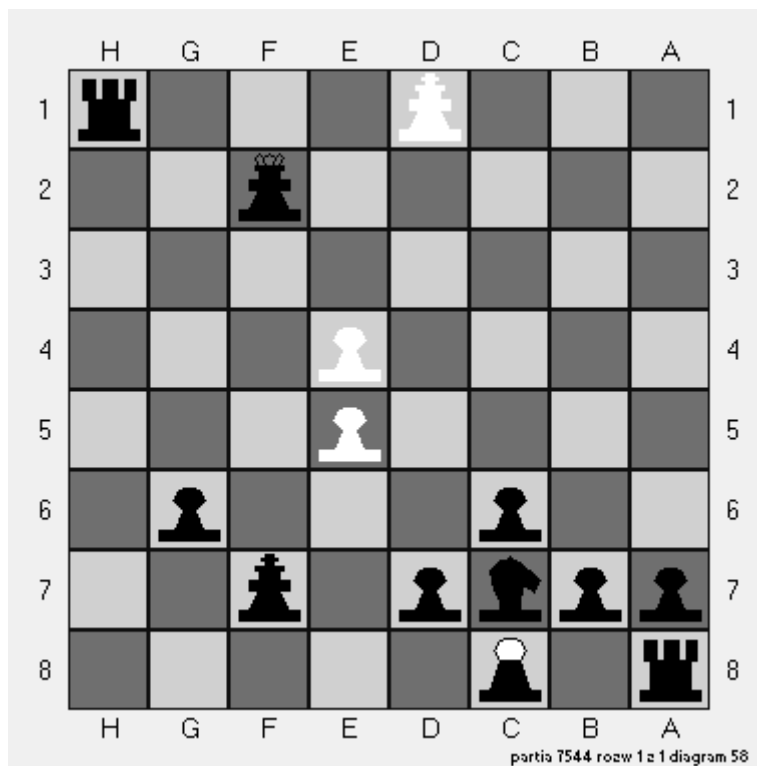


Diagram 5, partia_7544_rozw_1_z_1_diagram_58