

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

8.04.2022

14/2022



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	14
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	17
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	20
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	23
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	47
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 14. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	56
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	70
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	76
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	83
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	87
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	111
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	125
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 30. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	133
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	159
Zadanie 36. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	166
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 38. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 2 ruchy prowadzące do remisu	183
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	191
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 41. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	199
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	208
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 45. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	221
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	228
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	234

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	240
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	246
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	251

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, 9, 14, 17, 20

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 23, 26, 31, 37, 40

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 44, 47, 53, 56, 67

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 70, 76, 83, 87, 90

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 93, 98, 104, 107, 111

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 114, 119, 125, 130, 133

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 140, 145, 151, 154, 159

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 166, 176, 183, 191, 194

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 199, 208, 214, 218, 221

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 228, 234, 240, 246, 251

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 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 7637, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sa6,b2-b3,Wa8-Wb8, długość partii 32 ruchy.

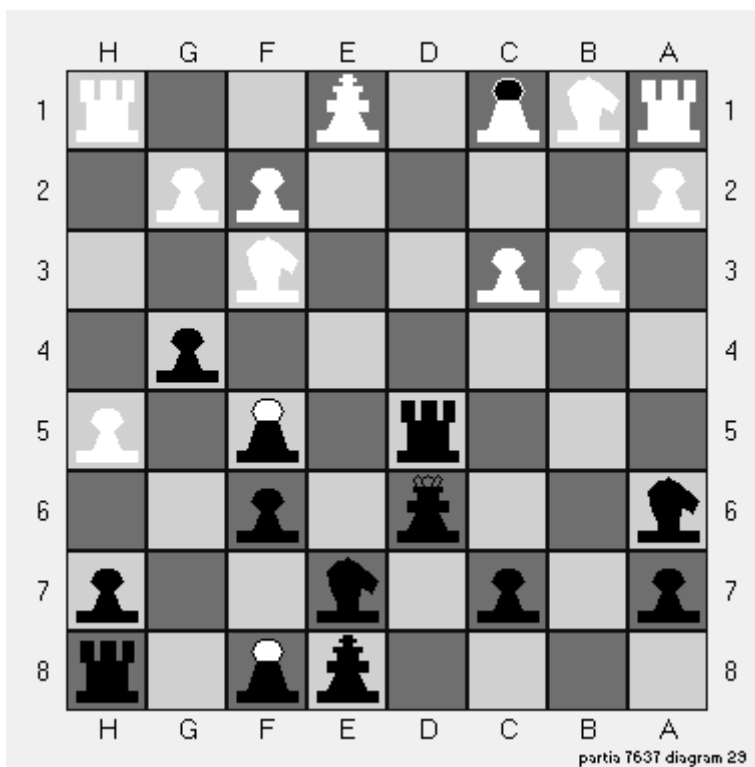


Diagram 1, partia_7637_diagram_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 46 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 32 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 31 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:30

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	4	G4->F3	możliwy mat	(31:0,20/24) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:24,24/24)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G4 na F3 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	23	D5->D1	możliwy mat	(!) (31:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->D1 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji D5 na D1

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

1) D5->D1, 31:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7637.1, dla ruchu D5->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 23)

[30] Wd5-Wd1 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[31] Ke1-Ke2 (1) ruch białym królem

[32] Hd6-Hd3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

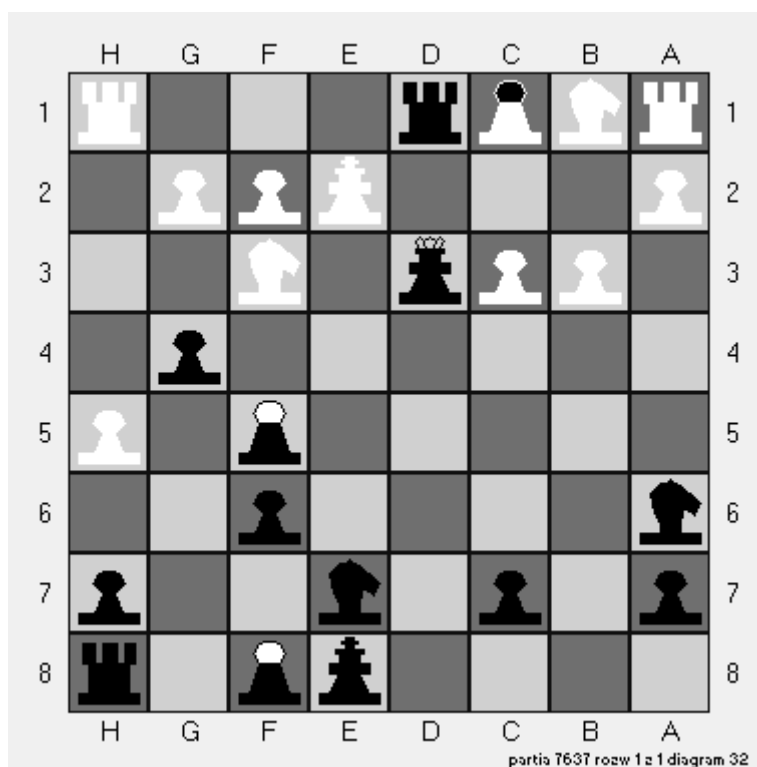


Diagram 2, partia_7637_rozw_1_z_1_diagram_32

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 7638, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sa6,b2-b4,h7-h5, długość partii 34 ruchy.

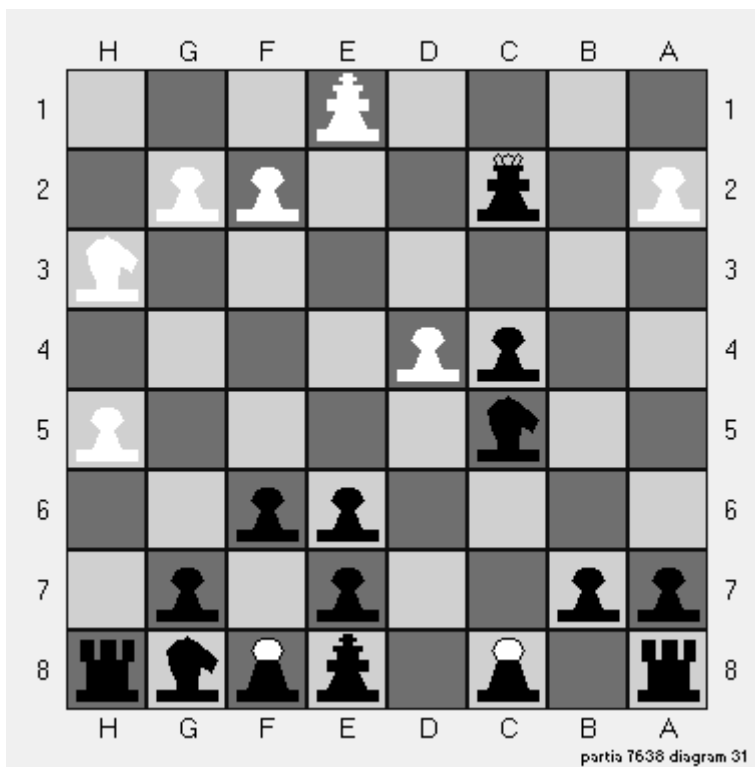


Diagram 3, partia_7638_diagram_31

Oczekiwany 32 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 40 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	1	H8->H5	możliwy mat	(33:0,3/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:12,12/12)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H5 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	2	H8->H6	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	3	H8->H7	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	G7->G5	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [2,0,1,0,0](?) <2,0,1,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
5	5	G7->G6	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
6	6	G8->H6	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
7	7	F6->F5	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
8	8	E6->E5	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
9	9	E8->F7	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
10	10	E8->D7	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
11	11	E8->D8	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Konia
12	19	C2->D2	możliwy mat	(33:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (34:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	25	C2->B3	możliwy mat	(33:0,1/16) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (34:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
14	27	C2->A4	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
15	28	C4->C3	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
16	29	C5->E4	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na E4
17	30	C5->D3	możliwy mat	(!) (33:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C5->D3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na D3
18	31	C5->D7	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na D7
19	32	C5->B3	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
20	33	C5->A4	możliwy mat	(33:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na A4
21	34	C5->A6	możliwy mat	(33:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji C5 na A6
22	35	C8->D7	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
23	36	B7->B5	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
24	37	B7->B6	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

25	38	A7->A5	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
26	39	A7->A6	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
27	40	A8->B8	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 40 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C5->D3, 33:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7638.1, dla ruchu C5->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[32] Sc5-Sd3 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[33] Ke1-Kf1 (1) ruch białym królem

[34] Hc2-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

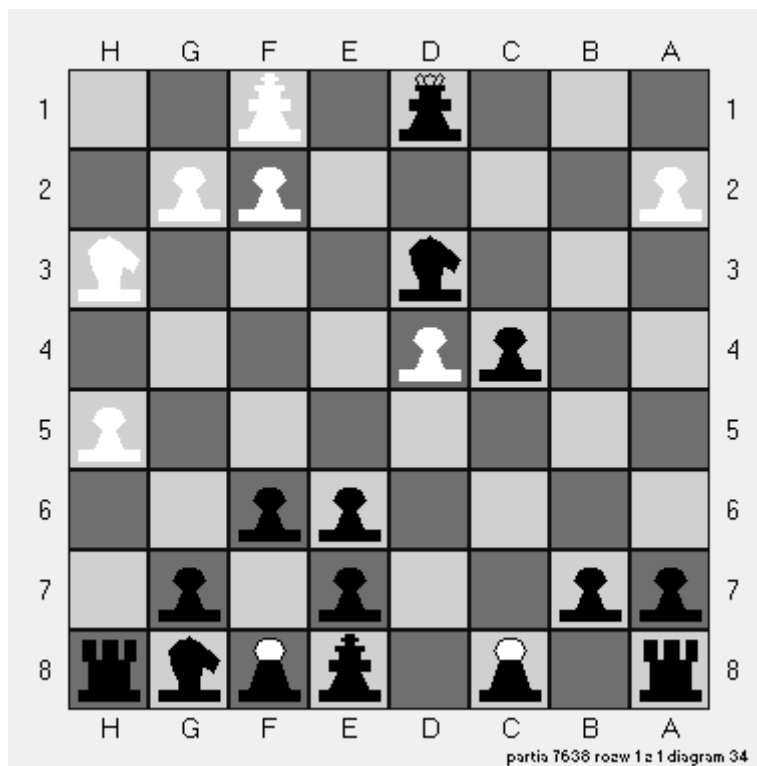


Diagram 4, partia_7638_rozw_1_z_1_diagram_34