

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

15.04.2022

15/2022



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	10
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	13
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	17
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	20
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	25
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 8. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	34
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	39
Zadanie 10. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	44
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	52
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	56
Zadanie 13. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	59
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	71
Zadanie 16. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	75
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 18. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	86
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 21. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	105
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	125
Zadanie 26. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	131
Zadanie 27. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	138
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	146
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 30. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	156
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	164
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	185
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	189
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 40. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	197
Zadanie 41. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	208
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	216
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	221
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	228
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	233
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	237
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	242

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	248
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	253
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259

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, 17, 20

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 25, 28, 34, 39, 44

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 52, 56, 59, 66, 71

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 75, 83, 86, 97, 100

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 105, 113, 117, 120, 125

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 131, 138, 146, 151, 156

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 164, 168, 171, 176, 179

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 182, 185, 189, 194, 197

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 208, 216, 221, 228, 233

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 237, 242, 248, 253, 259

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 7688, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3, Sb8-Sa6, a2-a4, d7-d5, długość partii 36 ruchów.

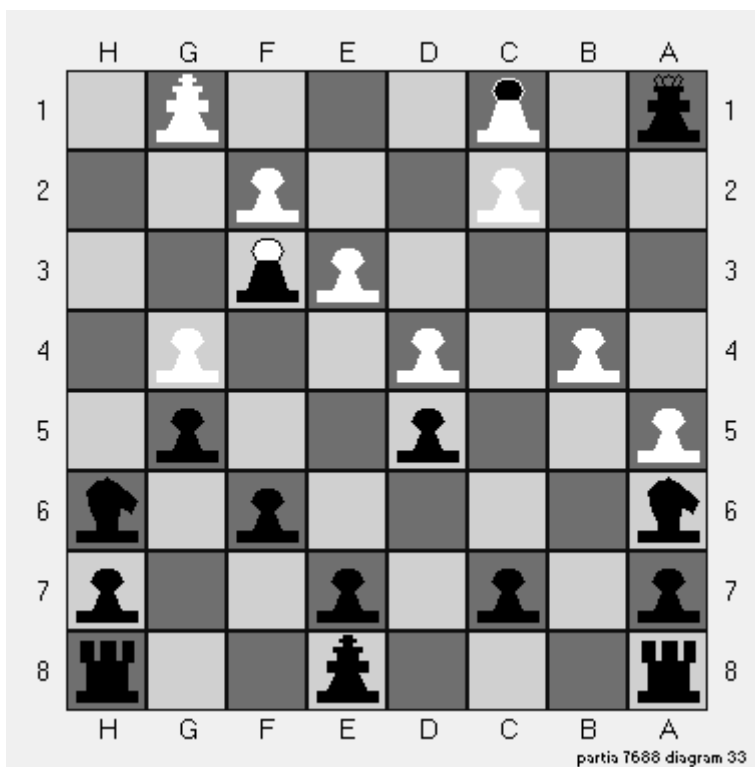


Diagram 1, partia_7688_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 38 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 36 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 35 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:34

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->G4	możliwy mat	(!) (35:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H6->G4 wygrasz	bijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4 zbitą białą pionkę
2	2	H6->G8	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G8
3	3	H6->F5	możliwy mat	(35:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	4	H6->F7	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7
5	5	H8->G8	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
6	6	H8->F8	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
7	13	F6->F5	możliwy mat	(35:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	14	E7->E5	możliwy mat	(35:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	15	E7->E6	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
10	16	E8->G8	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8
11	17	E8->F7	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
12	18	E8->F8	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
13	19	E8->D7	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
14	20	E8->D8	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
15	21	E8->C8	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na C8
16	22	C7->C5	możliwy mat	(35:0,1/8) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	23	C7->C6	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
18	24	A1->D4	możliwy mat	(35:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:10,10/10)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na D4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	27	A1->B1	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B1
20	28	A1->B2	możliwy mat	(35:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
21	30	A1->A3	możliwy mat	(35:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	33	A6->C5	możliwy mat	(35:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,2,0,0](?) <0,0,2,0,0>, (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
23	34	A6->B4	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B4 zбитy biały pionek
24	35	A6->B8	możliwy mat	(35:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B8
25	36	A8->D8	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8
26	37	A8->C8	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
27	38	A8->B8	możliwy mat	(35:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

Spośród 38 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H6->G4, 35:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7688.1, dla ruchu H6->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[34] Sh6:Sg4 (2) pobicie czarnym koniem białego pionka

[35] b4- b5 (1) ruch białym pionkiem

[36] Ha1:Hc1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest mat/

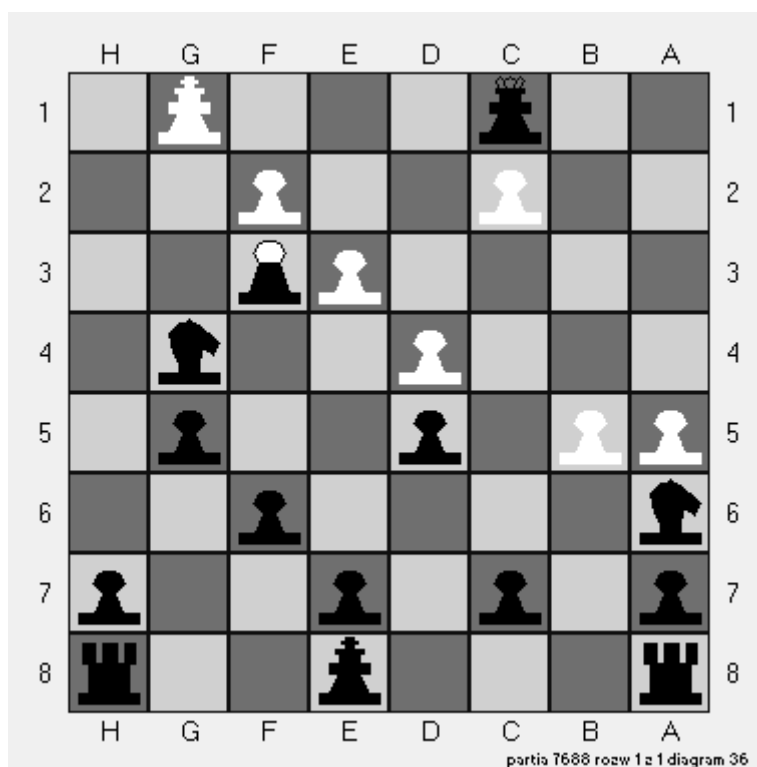


Diagram 2, partia_7688_rozw_1_z_1_diagram_36

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 7689, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sa6,a2-a4,d7-d6, długość partii 54 ruchy.

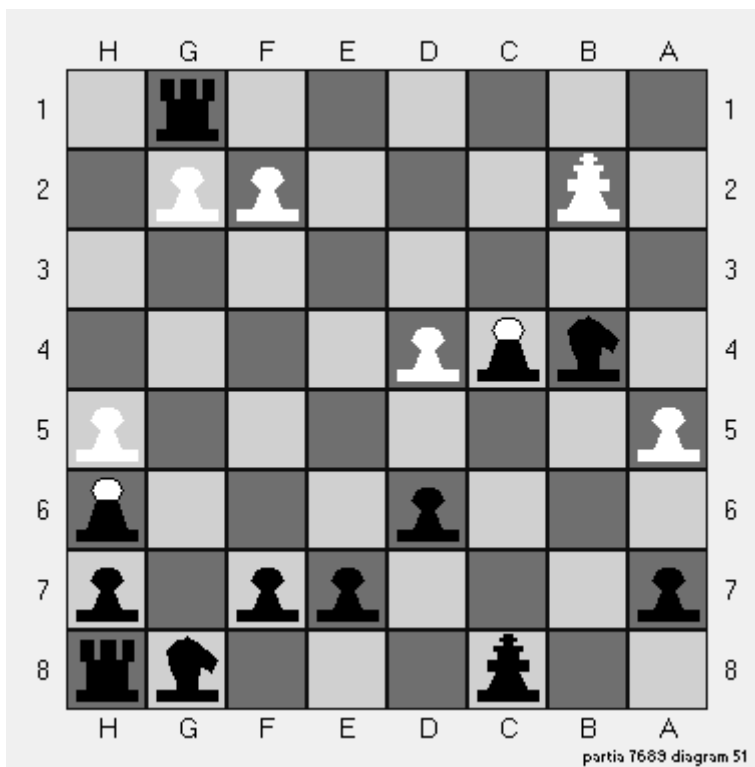


Diagram 3, partia_7689_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:52

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	7	H6->C1	możliwy mat	(53:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H6 na C1
2	15	G1->A1	możliwy mat	(53:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (54:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G1 na A1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	36	B4->D3	możliwy mat	(!) (53:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B4->D3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B4 na D3

Spośród 42 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B4->D3, 53:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 7689.1, dla ruchu B4->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 36)

[52] Sb4-Sd3 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[53] Kb2-Ka3 (1) ruch białym królem

[54] Wg1-Wa1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

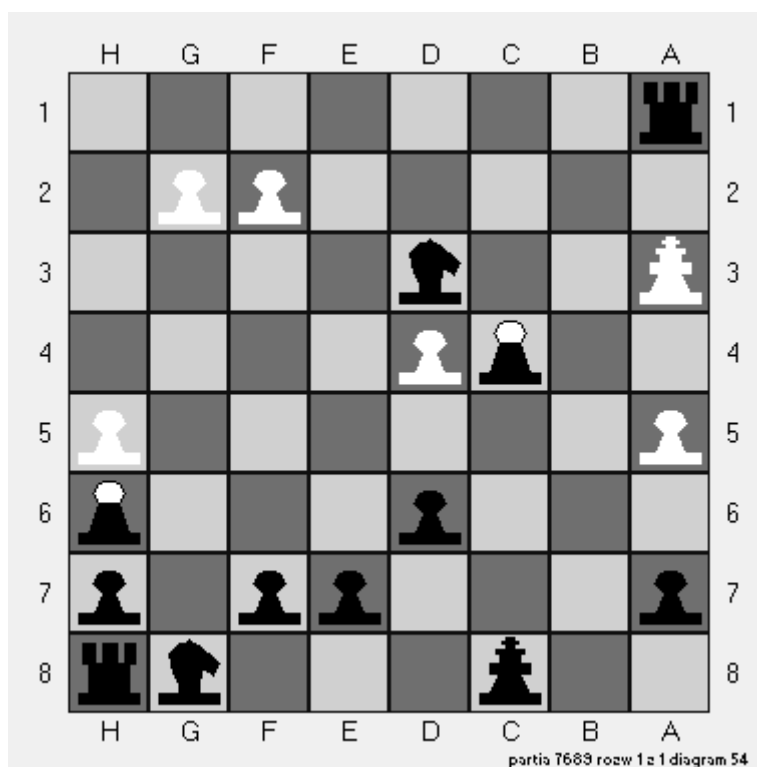


Diagram 4, partia_7689_rozw_1_z_1_diagram_54