

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

12.05.2023

19/2023



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	11
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	24
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 7. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	36
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	47
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	57
Zadanie 12. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	63
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	69
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	76
Zadanie 15. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	83
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 19. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	101
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	125
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	136
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	147
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	152
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	164
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	171
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	176
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	181
Zadanie 39. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	184
Zadanie 40. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	199
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	219
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	225
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	229
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	234
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	237

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	242
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	247
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, 11, 14, 18, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 36, 42, 47, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 57, 63, 69, 76, 83

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 90, 95, 98, 101, 107

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 110, 114, 117, 122, 125

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 128, 131, 136, 141, 147

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 152, 155, 160, 164, 168

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 171, 176, 181, 184, 199

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 212, 216, 219, 225, 229

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 234, 237, 242, 247, 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 10674, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sf6,Sg1-Sh3,e7-e6, długość partii 34 ruchy.

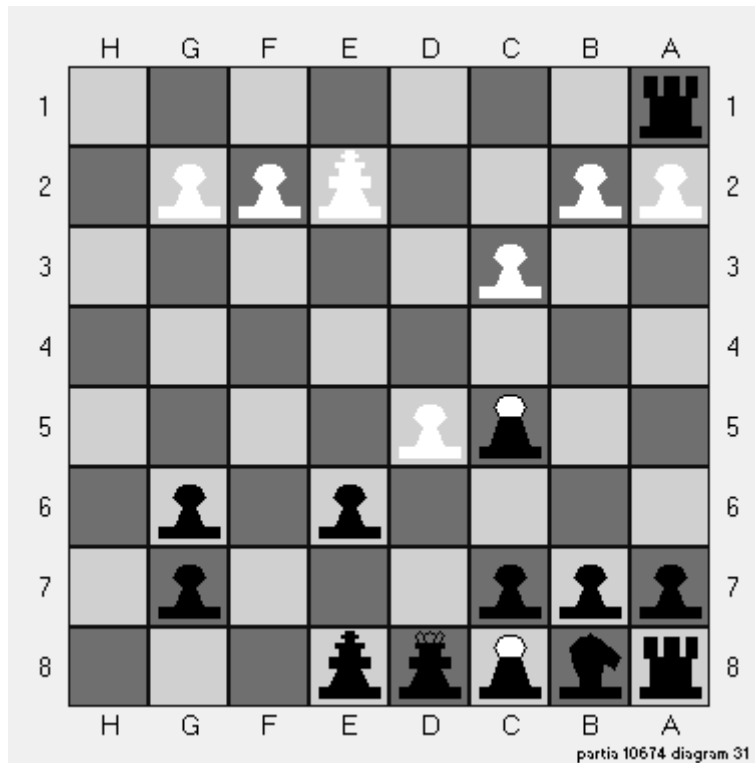


Diagram 1, partia_10674_diagram_31

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	G6->G5	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	5	E8->F8	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	6	E8->E7	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	9	D8->G5	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	12	D8->D5	możliwy mat	(!) (33:0,9/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (34:9,9/9)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->D5 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D5 zbitą białą pionkę
6	13	D8->D6	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	14	D8->D7	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	22	C5->B6	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C5 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	24	C7->C6	możliwy mat	(33:0,2/15) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	26	B7->B5	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	27	B7->B6	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[1,0,0,0,0]. (!) (34:14,14/14)			pieńkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	29	B8->C6	możliwy mat	(33:0,2/15) w 2 ruchu [1,0,1,0,0]. (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
13	30	B8->A6	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0]. (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	31	A1->H1	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0]. (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na H1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	32	A1->G1	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0]. (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	33	A1->F1	możliwy mat	(33:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (34:15,15/15)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
17	35	A1->D1	możliwy mat	(33:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (34:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
18	36	A1->C1	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0]. (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	37	A1->B1	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0]. (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	39	A7->A5	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0]. (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	40	A7->A6	możliwy mat	(33:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0]. (!) (34:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

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

1) D8->D5, 33:0,9/9 dziewięć na dziewięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10674.1, dla ruchu D8->D5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[32] Hd8:Hd5 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka

[33] a2- a4 (1) ruch białym pionkiem

[34] Hd5-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

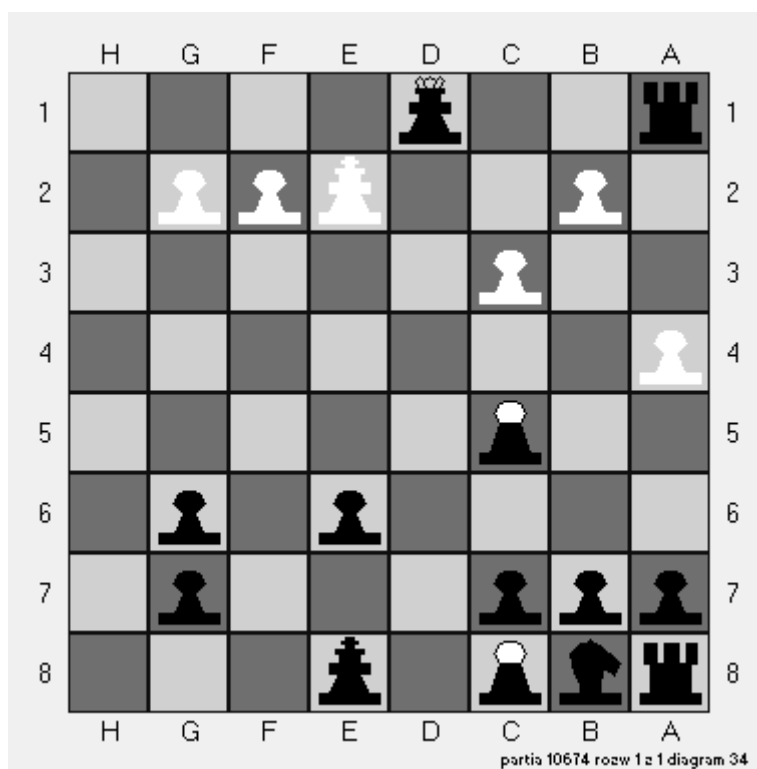


Diagram 2, partia_10674_rozw_1_z_1_diagram_34

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 10675, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,Sg8-Sf6,Sg1-Sh3,d7-d5, długość partii 46 ruchów.

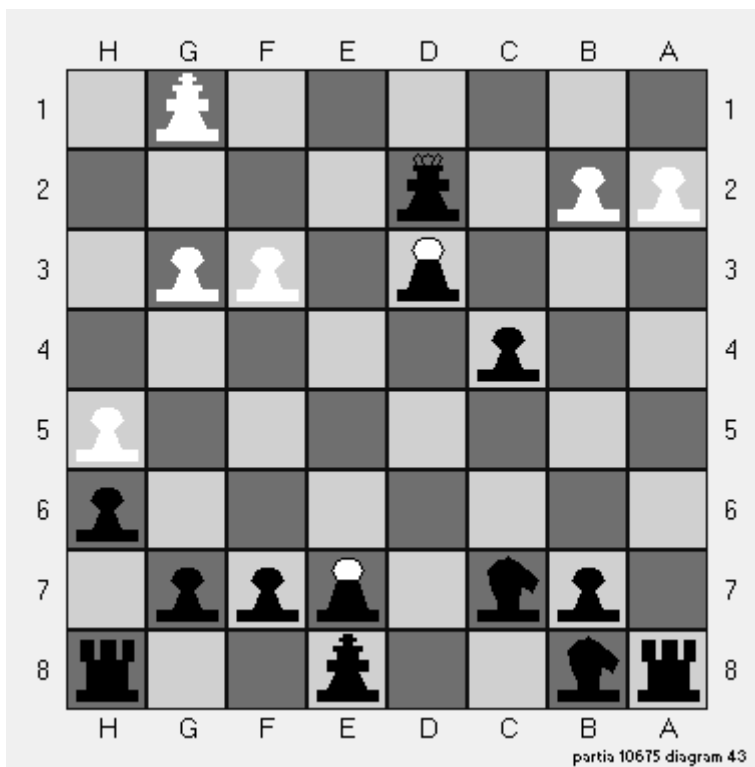


Diagram 3, partia_10675_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 59 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	12	E7->D6	możliwy mat	(45:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E7 na D6
2	38	D3->F1	możliwy mat	(45:0,7/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
3	41	D3->E4	możliwy mat	(45:0,1/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (46:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D3 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
4	54	A8->A2	możliwy mat	(!) (45:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A2 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A2 zбиты biały pionek

Spośród 59 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A8->A2, 45:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10675.1, dla ruchu A8->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 54)

[44] Wa8:Wa2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka

[45] f3- f4 (1) ruch białym pionkiem

[46] Wa2-Wa1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

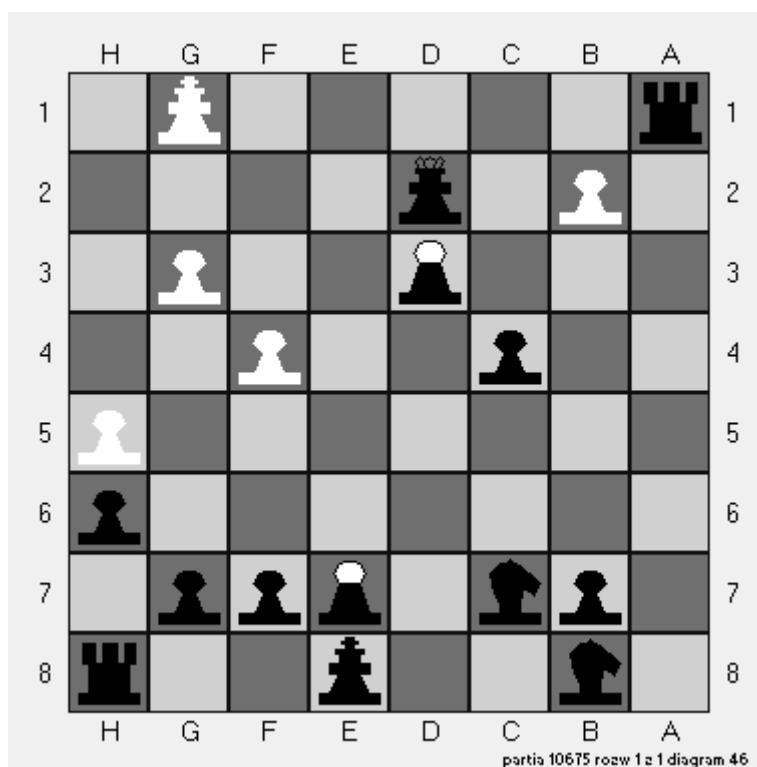


Diagram 4, partia_10675_rozw_1_z_1_diagram_46