

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

20.05.2022

20/2022



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	12
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	20
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	41
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 11. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	52
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	61
Zadanie 13. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	64
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	72
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	83
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	87
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	102
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	128
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	139
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 32. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	152
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	161
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	178
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	181
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	184
Zadanie 39. Znajdź 35 ruchów prowadzących do sukcesu i 5 ruchów prowadzących do remisu	187
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	228
Zadanie 41. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	231
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	239
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	244
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	247
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	250
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	256

Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259
Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	262
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	265
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący 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, 12, 15, 20, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 36, 41, 46, 49

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 52, 61, 64, 72, 77

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 80, 83, 87, 92, 95

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 99, 102, 106, 109, 113

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 118, 123, 128, 132, 139

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 145, 152, 161, 168, 172

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 178, 181, 184, 187, 228

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 231, 239, 244, 247, 250

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 256, 259, 262, 265, 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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 7950, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a5,c2-c4,h7-h5, długość partii 40 ruchów.

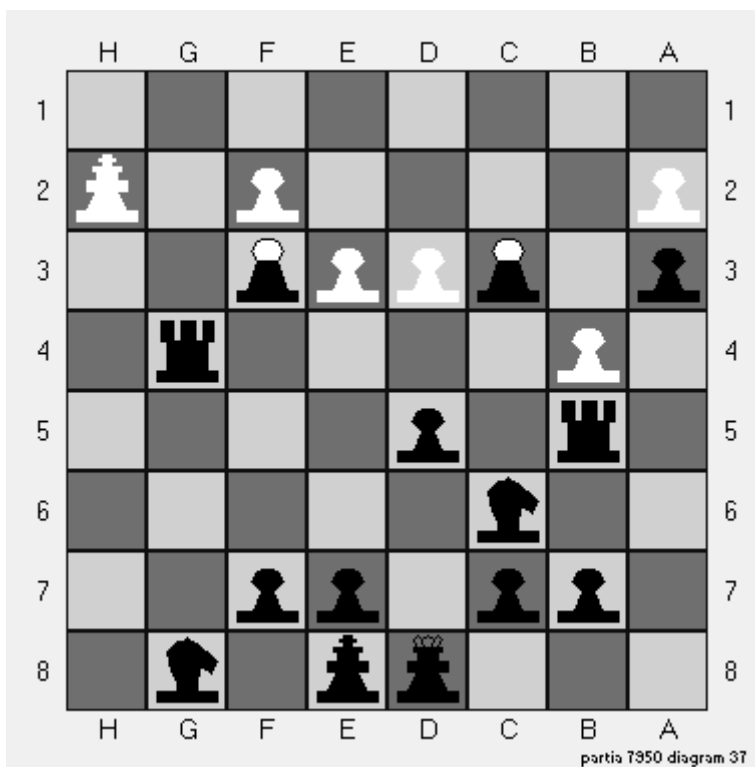


Diagram 1, partia_7950_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 52 różne ruchy.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:38

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G4->H4	możliwy mat	(39:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G4 na H4
2	22	E7->E5	możliwy mat	(!) (39:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->E5 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5
3	23	E7->E6	możliwy mat	(!) (39:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->E6 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
4	26	D5->D4	możliwy mat	(!) (39:0,3/3) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (40:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->D4 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	27	D8->D6	możliwy mat	(!) (39:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->D6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D6

Spośród 52 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) E7->E6, 39:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) D5->D4, 39:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) E7->E5, 39:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) D8->D6, 39:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7950.1, dla ruchu E7->E6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 23)

[38] e7- e6 (1) ruch czarnym pionkiem

[39] Kh2-Kh3 (1) ruch białym królem

[40] Hd8-Hh4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

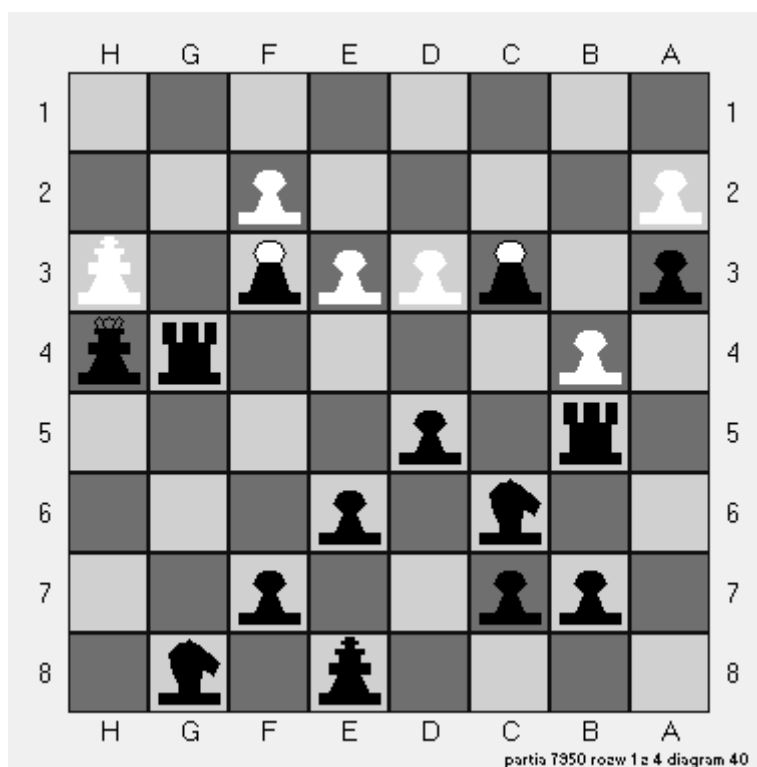


Diagram 2, partia_7950_rozw_1_z_4_diagram_40

Finał 7950.2, dla ruchu D5->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[38] d5- d4 (1) ruch czarnym pionkiem

[39] e3- e4 (1) ruch białym pionkiem

[40] Wb5-Wh5 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

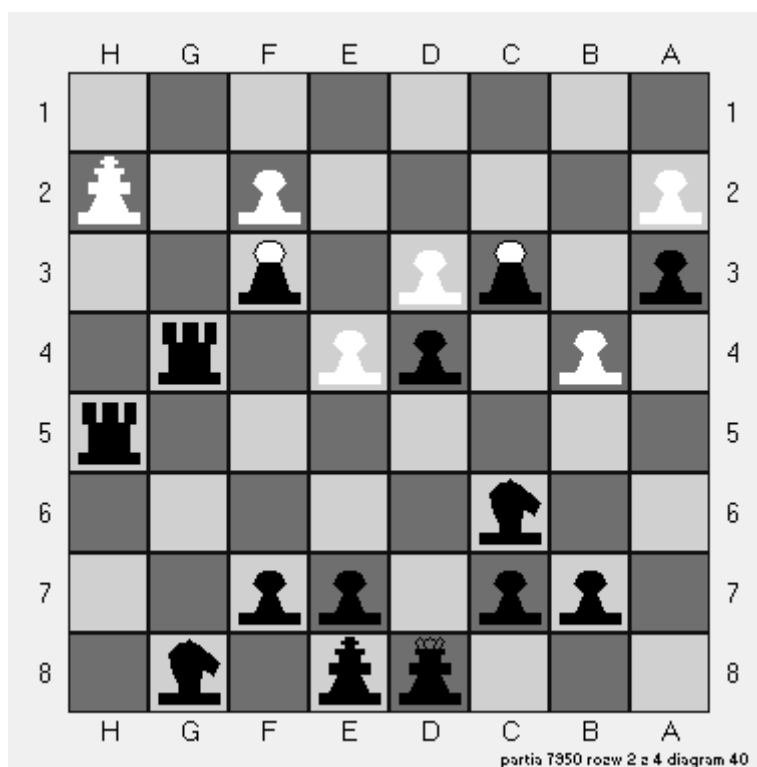


Diagram 3, partia_7950_rozw_2_z_4_diagram_40

Finał 7950.3, dla ruchu E7->E5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[38] e7- e5 (1) ruch czarnym pionkiem

[39] Kh2-Kh3 (1) ruch białym królem

[40] Hd8-Hh4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

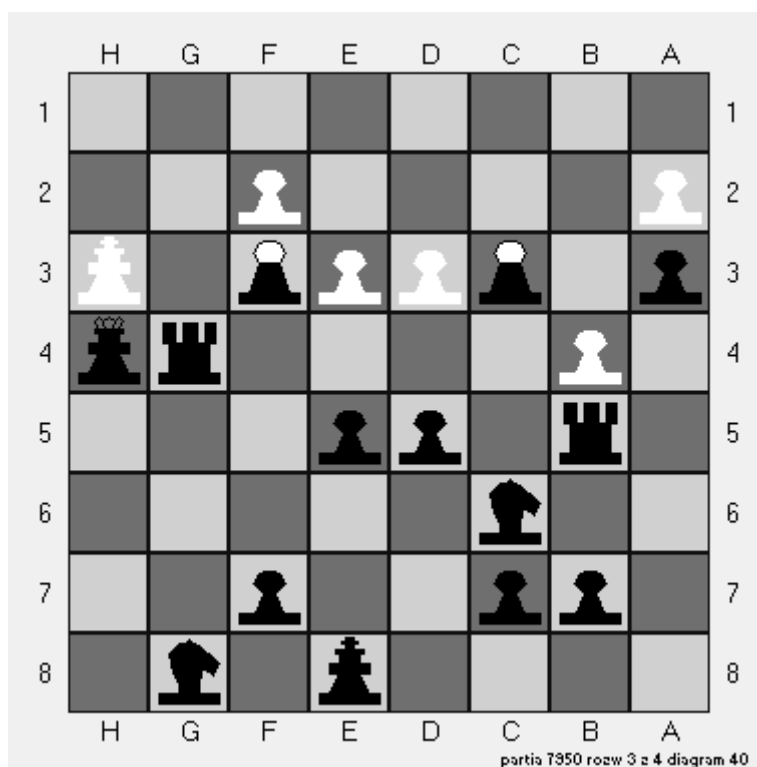


Diagram 4, partia_7950_rozw_3_z_4_diagram_40

Finał 7950.4, dla ruchu D8->D6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[38] Hd8-Hd6 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[39] Kh2-Kh3 (1) ruch białym królem

[40] Hd6-Hh6 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

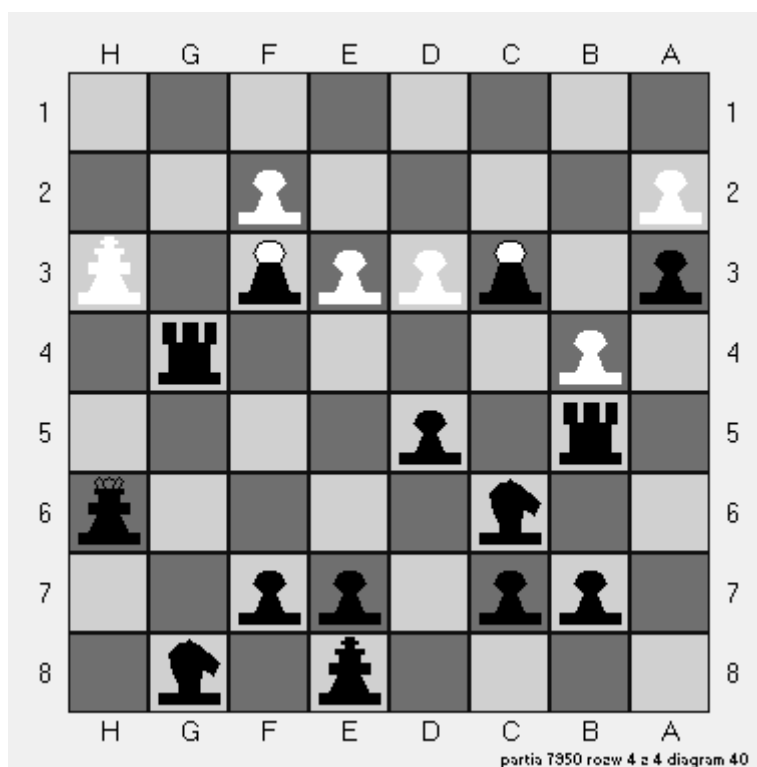


Diagram 5, partia_7950_rozw_4_z_4_diagram_40

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 8101, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,a7-a6,Wh1-Wh2,Sg8-Sh6, długość partii 58 ruchów.

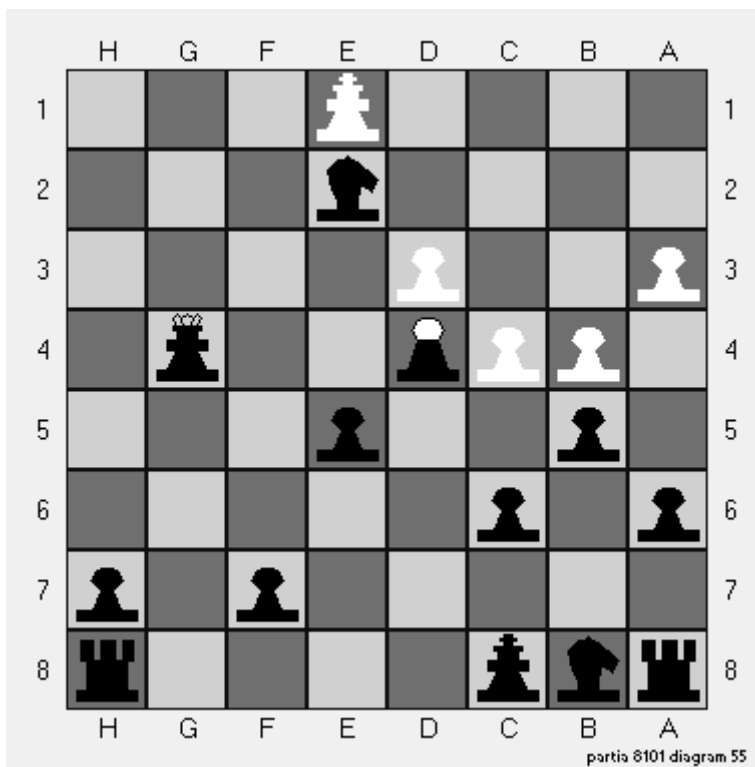


Diagram 6, partia_8101_diagram_55

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	8	G4->H4	możliwy mat	(57:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	12	G4->G3	możliwy mat	(57:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (58:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	20	G4->E4	możliwy mat	(57:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (58:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
4	25	E2->G1	możliwy mat	(57:0,4/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E2 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	26	E2->G3	możliwy mat	(57:0,3/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (58:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E2 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	27	E2->F4	możliwy mat	(57:0,4/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E2 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	28	E2->C1	możliwy mat	(57:0,4/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E2 na C1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	29	E2->C3	możliwy mat	(!) (57:0,5/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (58:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E2->C3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji E2 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	34	D4->C3	możliwy mat	(57:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (58:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D4 na C3

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

1) E2->C3, 57:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8101.1, dla ruchu E2->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[56] Se2-Sc3 (1) ruch czarnym koniem

[57] Ke1-Kd2 (1) ruch białym królem

[58] Hg4-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

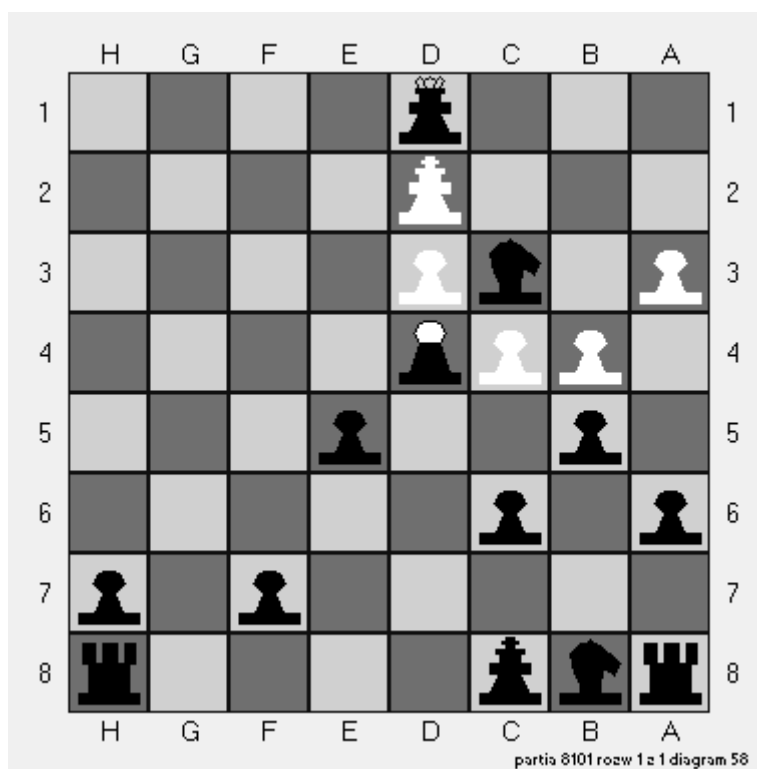


Diagram 7, partia_8101_rozw_1_z_1_diagram_58