

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

4.08.2023

31/2023



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	10
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	13
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	17
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	32
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	42
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	47
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	55
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	61
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	65
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	70
Zadanie 17. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	77
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	84
Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	90
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	95
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 22. Znajdź 17 ruchów prowadzących do sukcesu	104
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	125
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	156
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	166
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	170
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	173
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 37. Znajdź 13 ruchów prowadzących do sukcesu	186
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	205
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	219
Zadanie 43. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	225
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	231
Zadanie 45. Znajdź 13 ruchów prowadzących do sukcesu	237
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	253
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	256

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	260
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	265
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	270

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, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 27, 32, 36, 39, 42

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 47, 51, 55, 61, 65

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 70, 77, 84, 90, 95

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 99, 104, 125, 131, 134

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 137, 143, 148, 153, 156

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 160, 163, 166, 170, 173

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 180, 186, 202, 205, 211

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 216, 219, 225, 231, 237

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 253, 256, 260, 265, 270

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 11281, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f5,d2-d3,g7-g5, długość partii 32 ruchy.

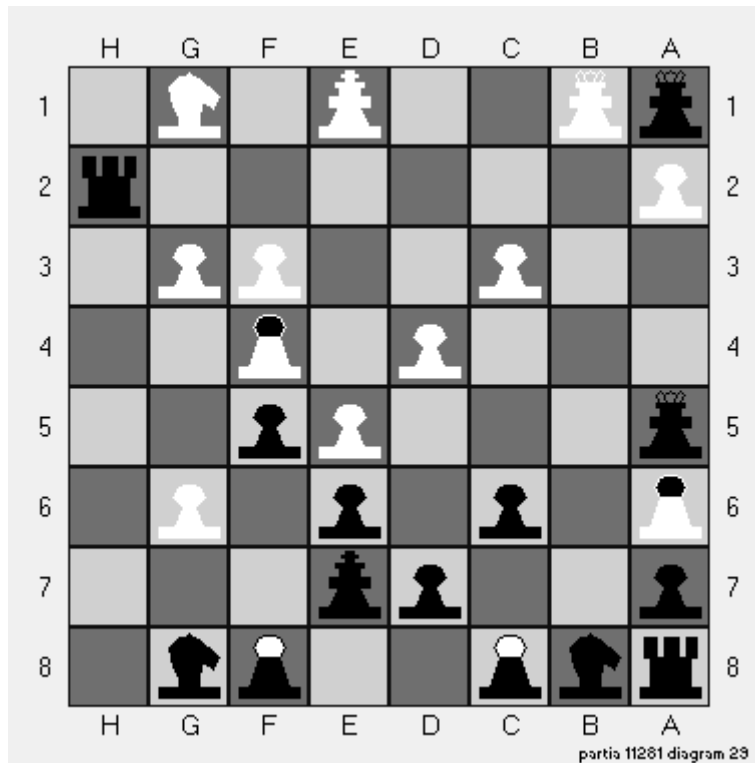


Diagram 1, partia_11281_diagram_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 43 różne ruchy.

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	11	H2->D2	możliwy mat	(31:0,4/24) w 2 ruchu [0,1,0,2,1](?) <0,1,0,2,1>, (!) (32:24,24/24)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H2 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnej Wieży lub czarnego Gońca
2	27	A1->C3	możliwy mat	(31:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na C3 zбитy biały pionek
3	28	A1->B1	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: A1->B1 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B1 zбитy biały Hetmana
4	29	A1->B2	możliwy mat	(31:0,2/29) w 2 ruchu [1,1,0,0,1](?) <1,1,0,0,1>, (!) (32:29,29/29)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	30	A1->A2	możliwy mat	(31:0,2/34) w 2 ruchu [1,1,1,0,1](?) <1,1,1,0,1>, (!) (32:34,34/34)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A1 na A2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	31	A5->E5	możliwy mat	(31:0,2/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:7,7/7)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na E5 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
7	34	A5->C3	możliwy mat	(31:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na C3 zбитy biały pionek
8	40	A5->A2	możliwy mat	(31:0,2/23) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (32:23,23/23)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na A2 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca
9	42	A5->A4	możliwy mat	(31:0,1/23) w 2 ruchu [0,1,0,0,1](?) <0,1,0,0,1>, (!) (32:23,23/23)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Gońca

10	43	A5->A6	możliwy mat	(31:0,3/17) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:17,17/17)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A5 na A6 zбитy biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
----	----	--------	-------------	---	--	--	---

Spośród 43 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A1->B1, 31:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11281.1, dla ruchu A1->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[30] Ha1:Hb1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego hetmana /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[31] Gf4-Gc1 (1) ruch białym gońcem

[32] Hb1:Hc1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest mat/

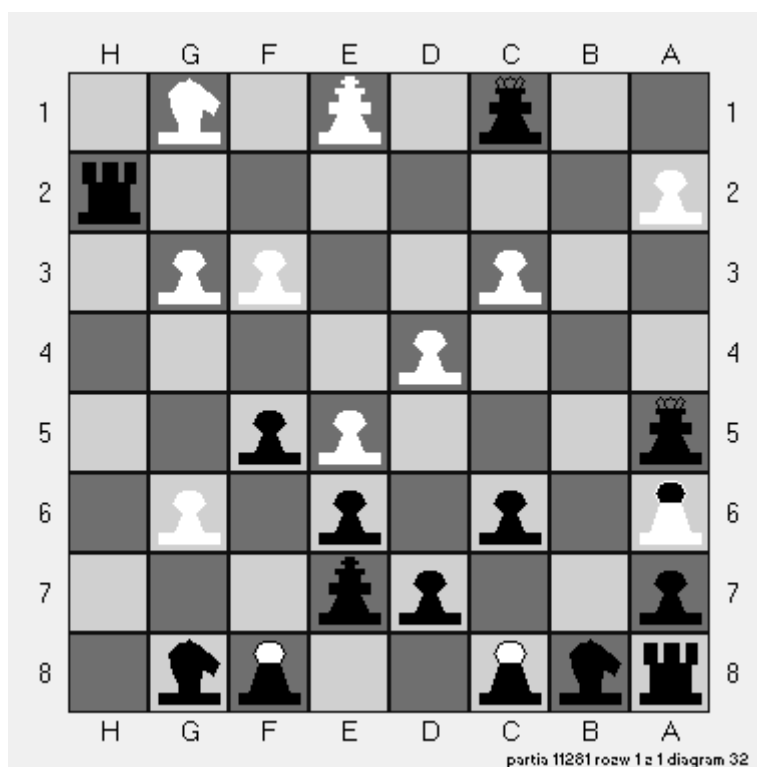


Diagram 2, partia_11281_rozw_1_z_1_diagram_32

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 11282, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,f7-f5,d2-d3,g7-g6, długość partii 36 ruchów.

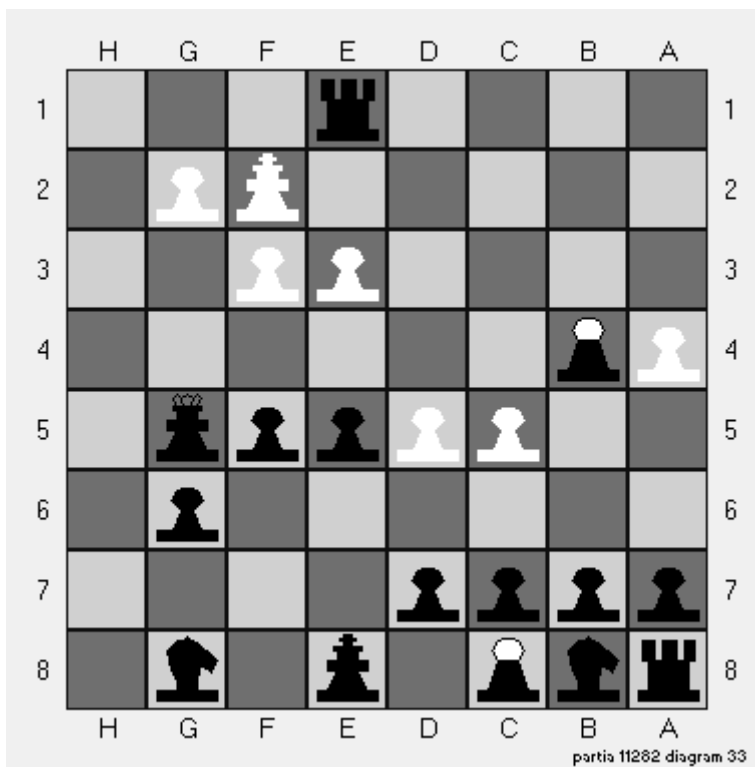


Diagram 3, partia_11282_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

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	G5->H4	możliwy mat	(!) (35:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G5->H4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H4
2	2	G5->H5	możliwy mat	(35:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H5
3	3	G5->H6	możliwy mat	(35:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na H6
4	7	G5->F4	możliwy mat	(35:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	15	F5->F4	możliwy mat	(35:0,5/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F5 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	17	E1->G1	możliwy mat	(35:0,4/9) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (36:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
7	19	E1->E2	możliwy mat	(35:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (36:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji E1 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
8	25	E5->E4	możliwy mat	(35:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (36:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

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

1) G5->H4, 35:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11282.1, dla ruchu G5->H4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[34] Hg5-Hh4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[35] g2- g3 (1) ruch białym pionkiem

[36] Hh4-Hh2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

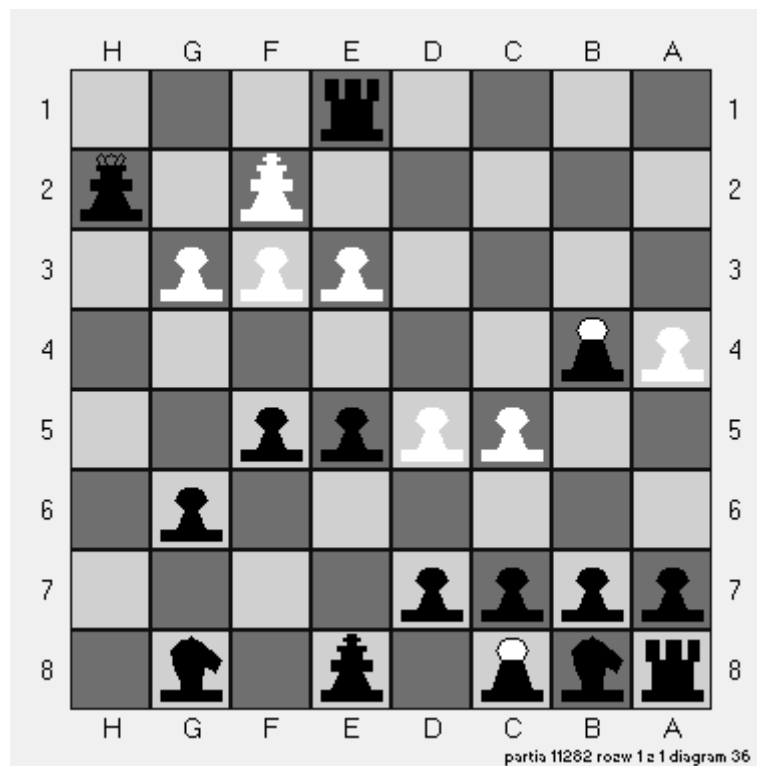


Diagram 4, partia_11282_rozw_1_z_1_diagram_36