

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

12.08.2022

32/2022



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	11
Zadanie 3. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	14
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	21
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	27
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	31
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	35
Zadanie 9. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	40
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	46
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	66
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	71
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	75
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	80
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	83
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	91
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	96
Zadanie 22. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	99
Zadanie 23. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	107
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 26. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	123
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	140
Zadanie 30. Znajdź 12 ruchów prowadzących do sukcesu	143
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	161
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	164
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	167
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	172
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	181
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	186
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	191
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	197
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	212
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	217
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	227
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 47. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	235

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	241
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	244
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	247

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, 21, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 27, 31, 35, 40, 46

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 54, 58, 63, 66, 71

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 75, 80, 83, 86, 91

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 96, 99, 107, 114, 120

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 123, 132, 137, 140, 143

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 161, 164, 167, 172, 177

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 181, 186, 191, 197, 202

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 209, 212, 217, 224, 227

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 232, 235, 241, 244, 247

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 8709, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h5,c2-c3,d7-d5, długość partii 62 ruchy.

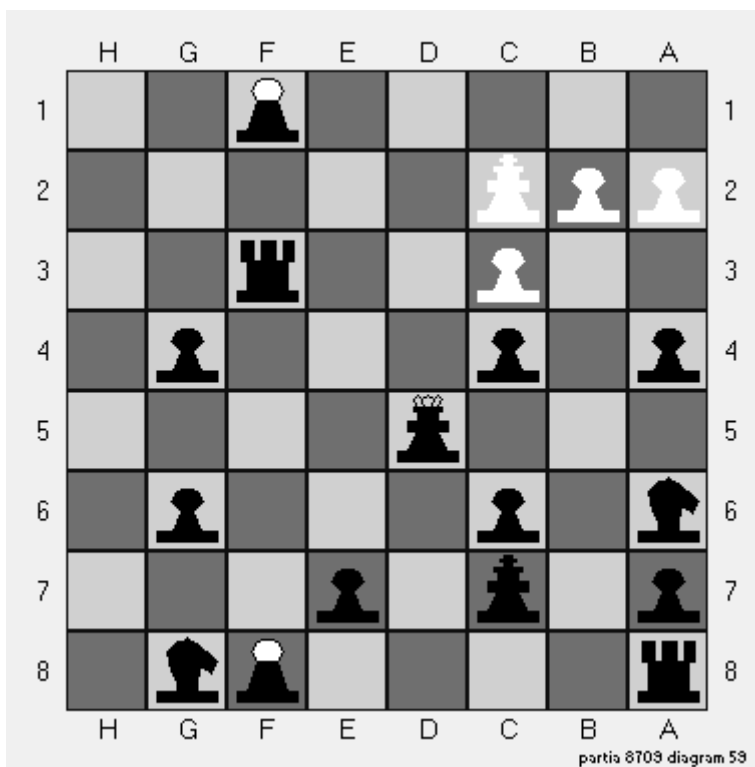


Diagram 1, partia_8709_diagram_59

Oczekiwany 60 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 55 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 62 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 61 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:60

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	G4->G3	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G4 na G3
2	2	G6->G5	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5
3	3	G8->H6	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
4	4	G8->F6	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
5	5	F1->H3	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F1 na H3
6	6	F1->G2	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F1 na G2
7	7	F1->E2	możliwy mat	(61:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F1 na E2
8	9	F3->H3	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F3 na H3
9	10	F3->G3	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F3 na G3
10	11	F3->F2	możliwy mat	(61:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F3 na F2
11	12	F3->F4	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F3 na F4
12	13	F3->F5	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F3 na F5
13	14	F3->F6	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F3 na F6
14	15	F3->F7	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F3 na F7
15	16	F3->E3	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F3 na E3
16	18	F3->C3	możliwy mat	(61:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,2,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (62:3,3/3)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji F3 na C3 zbitą białą pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
17	19	F8->H6	możliwy mat	(61:0,2/4) w 2 ruchu			niebijący ruch czarnym

				[0,0,0,0,0], (!) (62:4,4/4)			Gońcem z pozycji F8 na H6
18	20	F8->G7	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7
19	21	E7->E5	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5
20	22	E7->E6	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
21	31	D5->D2	możliwy mat	(61:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (62:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	32	D5->D3	możliwy mat	(!) (61:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->D3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D3
23	33	D5->D4	możliwy mat	(61:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (62:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
24	34	D5->D6	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D6
25	35	D5->D7	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D7
26	36	D5->D8	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na D8
27	40	C6->C5	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5
28	41	C7->D6	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na D6
29	42	C7->D7	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na D7
30	43	C7->D8	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na D8
31	44	C7->C8	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na C8
32	45	C7->B6	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na B6
33	46	C7->B7	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na B7
34	47	C7->B8	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na B8

35	48	A4->A3	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
36	49	A6->C5	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na C5
37	50	A6->B4	możliwy mat	(61:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (62:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
38	51	A6->B8	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A6 na B8
39	52	A8->E8	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na E8
40	53	A8->D8	możliwy mat	(61:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8
41	54	A8->C8	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8
42	55	A8->B8	możliwy mat	(61:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (62:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

Spośród 55 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D5->D3, 61:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 8709.1, dla ruchu D5->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 32)

[60] Hd5-Hd3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[61] Kc2-Kc1 (1) ruch białym królem

[62] Gf8-Gh6 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

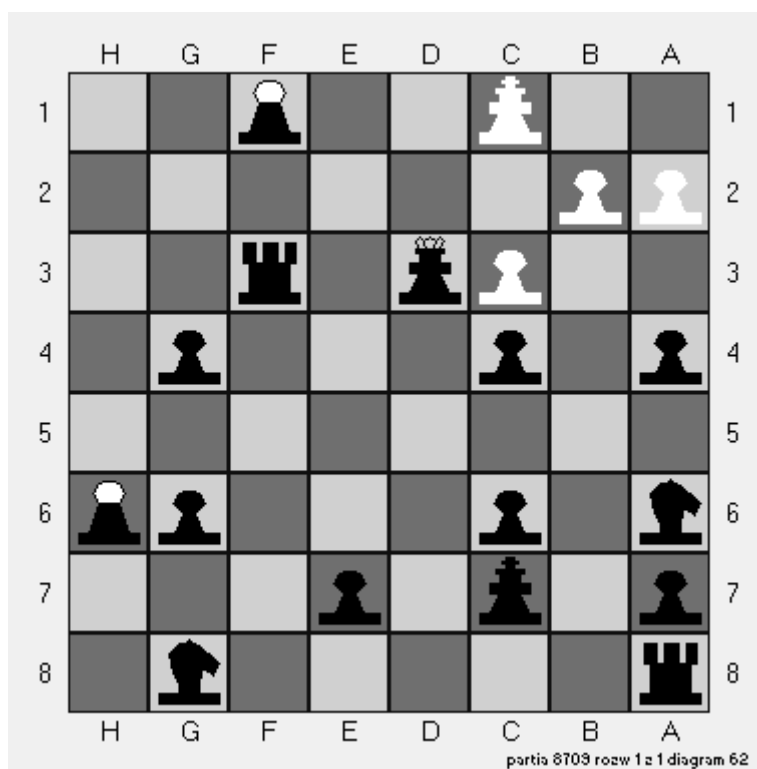


Diagram 2, partia_8709_rozw_1_z_1_diagram_62

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 8710, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,h7-h5,c2-c3,d7-d6, długość partii 48 ruchów.

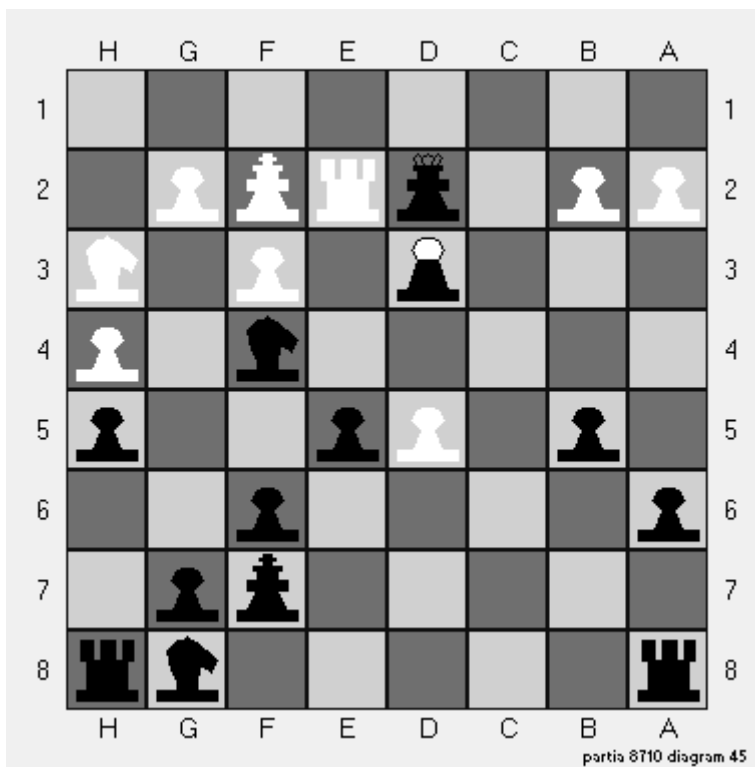


Diagram 3, partia_8710_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:46

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	7	F4->H3	możliwy mat	(47:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (48:3,3/3)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji F4 na H3 zбиты biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	19	D2->E1	możliwy mat	(47:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (48:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	20	D2->E2	możliwy mat	(!) (47:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D2->E2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E2 zbita biała Wieża
4	21	D2->E3	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	22	D2->D1	możliwy mat	(47:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (48:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
6	24	D2->C2	możliwy mat	(47:0,2/17) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (48:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia
7	26	D2->B2	możliwy mat	(47:0,2/16) w 2 ruchu [0,0,1,0,1](?) <0,0,1,0,1>, (!) (48:16,16/16)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na B2 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego Konia

Spośród 44 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D2->E2, 47:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 8710.1, dla ruchu D2->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[46] Hd2:He2 (2) pobicie czarnym hetmanem białej wieży /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[47] Kf2-Kg1 (1) ruch białym królem

[48] He2:Hg2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest mat/

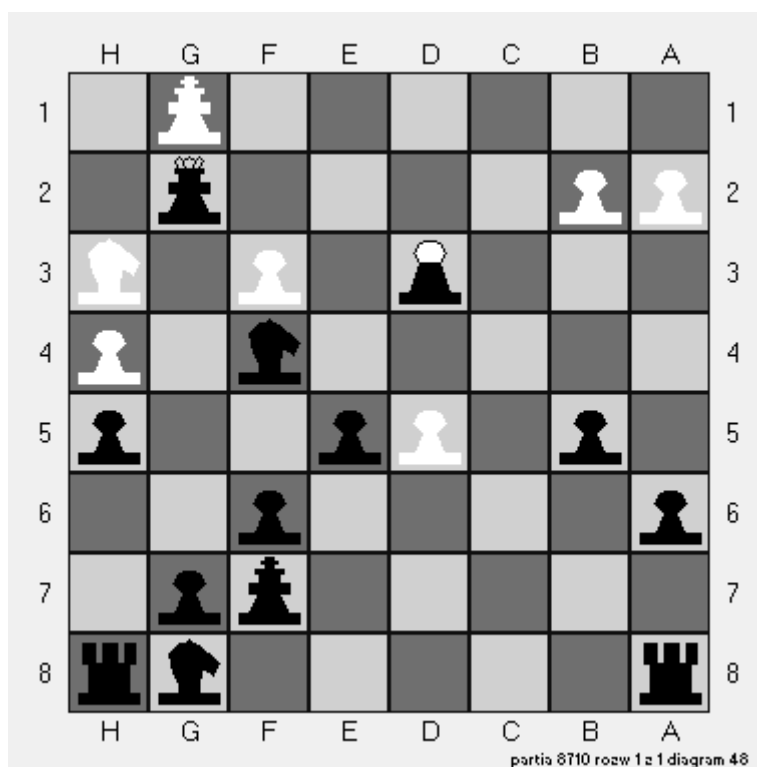


Diagram 4, partia_8710_rozw_1_z_1_diagram_48