

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

28.10.2022

43/2022



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 6 ruchów prowadzących do sukcesu	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	17
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	20
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	23
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	28
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	31
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	36
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	44
Zadanie 11. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	51
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	62
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	68
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	73
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	87
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	98
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	118
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	123
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	127
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	135
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	150
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	163
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	169
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	185
Zadanie 39. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	188
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 41. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	198
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	209
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	215
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221
Zadanie 46. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	224
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	229

Zadanie 48. Znajdź 30 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.....	236
Zadanie 49. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	271
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	278

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 zamiatowania 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, 9, 17, 20, 23

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 28, 31, 36, 39, 44

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 51, 58, 62, 68, 73

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 77, 81, 87, 93, 98

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 104, 110, 113, 118, 123

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 127, 131, 135, 141, 147

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 150, 153, 158, 163, 169

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 174, 179, 185, 188, 193

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 198, 209, 215, 218, 221

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 224, 229, 236, 271, 278

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 9259, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g5,Wh1-Wh2,g5:h4, długość partii 42 ruchy.

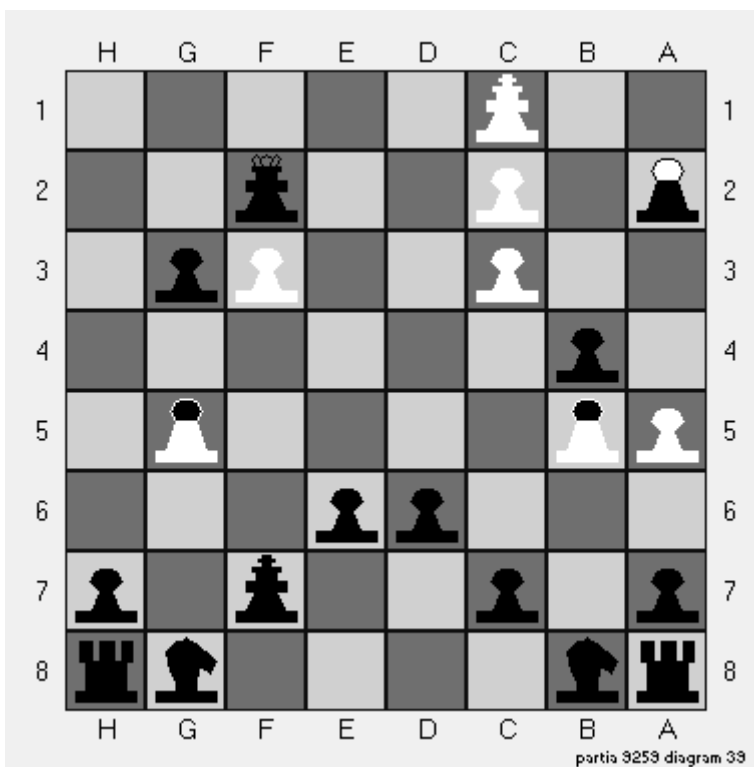


Diagram 1, partia_9259_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 36 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 42 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 41 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:40

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	8	F2->G1	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na G1
2	10	F2->F1	możliwy mat	(41:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	12	F2->E1	możliwy mat	(!) (41:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F2->E1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na E1
4	27	B4->C3	możliwy mat	(41:0,17/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:20,20/20)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B4 na C3 zбиты biały pionek
5	28	B4->B3	możliwy mat	(41:0,16/23) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:23,23/23)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	34	A2->B1	możliwy mat	(41:0,16/24) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:24,24/24)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A2 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
7	35	A2->B3	możliwy mat	(41:0,17/25) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:25,25/25)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A2 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 36 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F2->E1, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9259.1, dla ruchu F2->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[40] Hf2-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Kc1-Kb2 (1) ruch białym królem

[42] He1-Hb1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

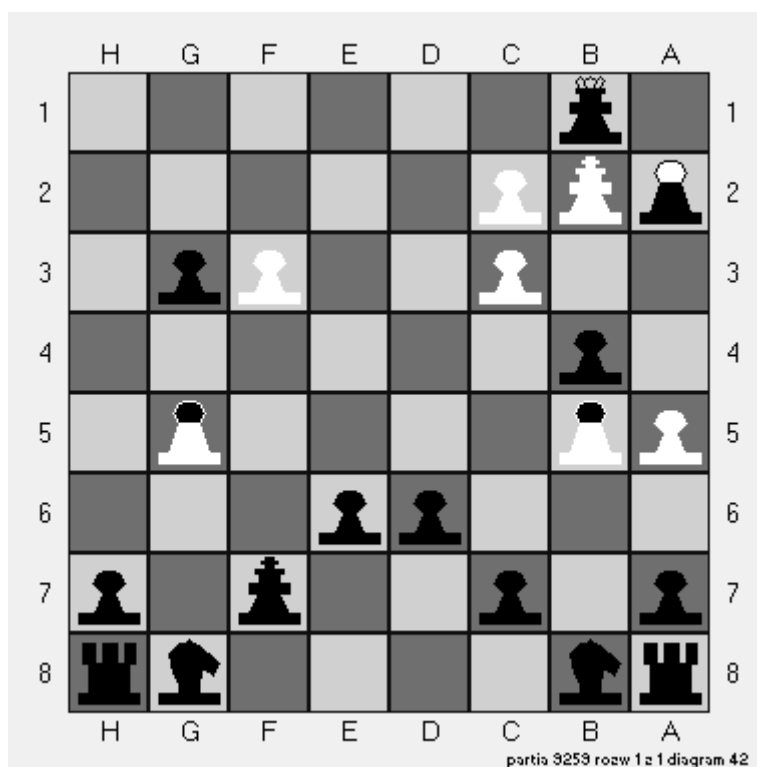


Diagram 2, partia_9259_rozw_1_z_1_diagram_42

Zadanie 2. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 9260, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g5,Wh1-Wh2,g5-g4, długość partii 64 ruchy.

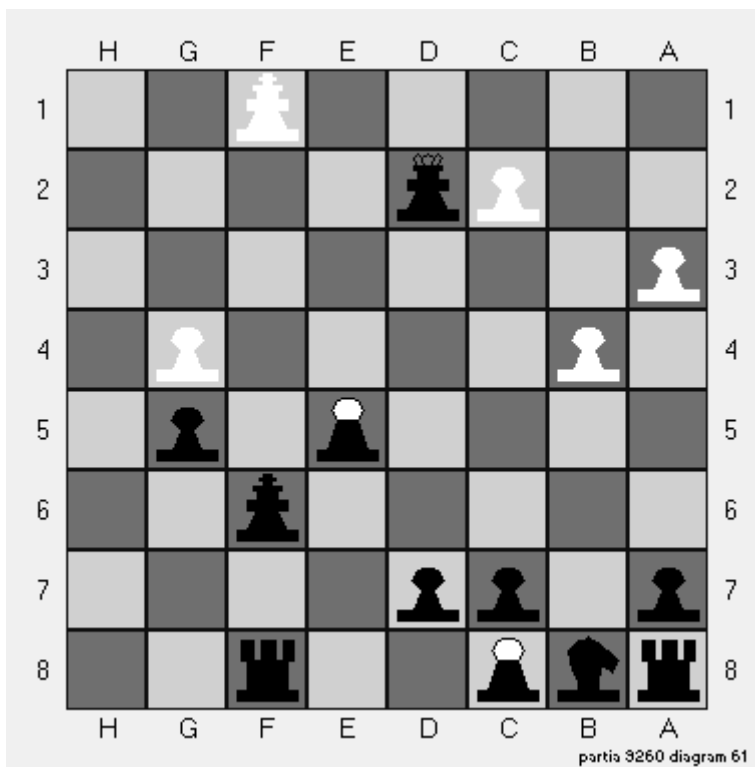


Diagram 3, partia_9260_diagram_61

Oczekiwany 62 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj sześć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 64 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 63 ruchu.

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____
- 4) _____
- 5) _____
- 6) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:62

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	F6->G6	możliwy mat	(!) (63:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F6->G6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F6 na G6
2	2	F6->G7	możliwy mat	(!) (63:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F6->G7 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F6 na G7
3	4	F6->E6	możliwy mat	(!) (63:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F6->E6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F6 na E6
4	5	F6->E7	możliwy mat	(!) (63:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F6->E7 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F6 na E7
5	6	F8->H8	możliwy mat	(63:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji F8 na H8
6	11	E5->H2	możliwy mat	(!) (63:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E5->H2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na H2
7	12	E5->G3	możliwy mat	(63:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na G3
8	14	E5->D4	możliwy mat	(!) (63:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E5->D4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na D4
9	27	D2->D3	możliwy mat	(63:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (64:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
10	39	C8->B7	możliwy mat	(63:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na B7
11	40	C8->A6	możliwy mat	(63:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (64:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na A6

Spośród 44 ruchów, sześć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) F6->G6, 63:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) E5->D4, 63:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) F6->G7, 63:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 4) E5->H2, 63:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 5) F6->E7, 63:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 6) F6->E6, 63:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9260.1, dla ruchu F6->G6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[62] Kf6-Kg6 (1) ruch czarnym królem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[63] Kf1-Kg1 (1) ruch białym królem

[64] Hd2-Hh2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

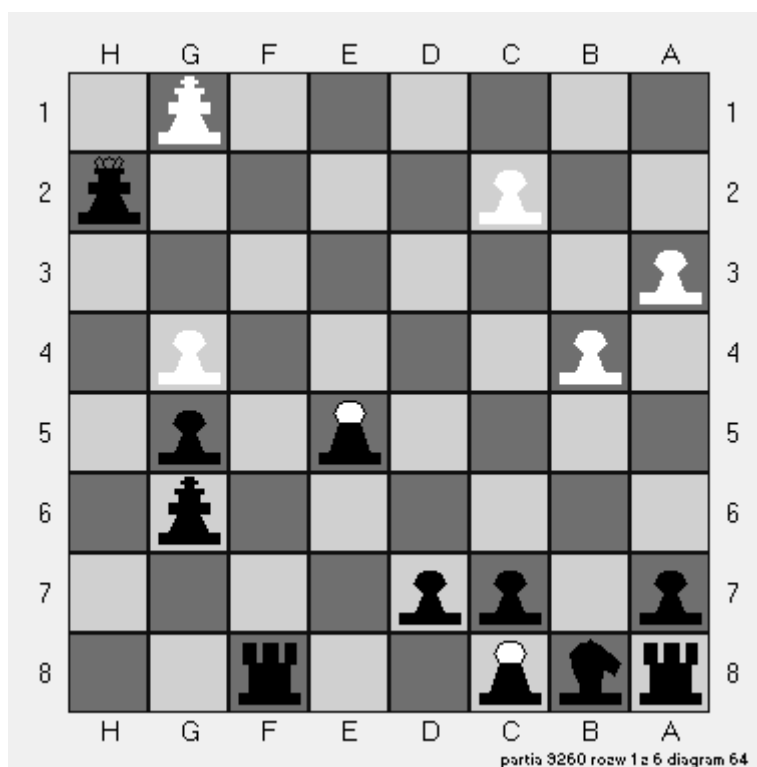


Diagram 4, partia_9260_rozw_1_z_6_diagram_64

Finał 9260.2, dla ruchu E5->D4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 14)

[62] Ge5-Gd4 (1) ruch czarnym gońcem

[63] b4- b5 (1) ruch białym pionkiem

[64] Kf6-Kg6 (1) ruch czarnym królem /jest mat/

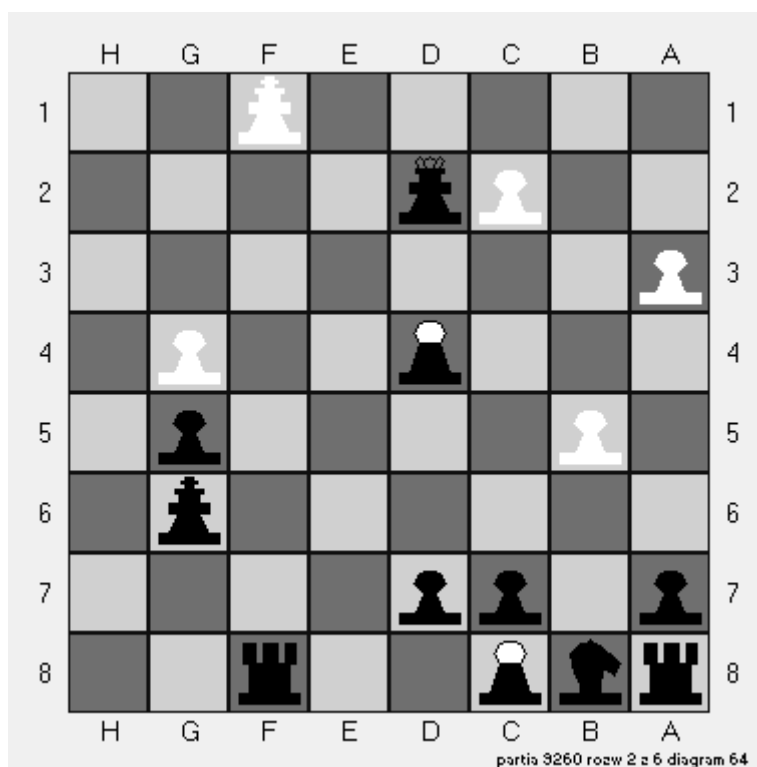


Diagram 5, partia_9260_rozw_2_z_6_diagram_64

Finał 9260.3, dla ruchu F6->G7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[62] Kf6-Kg7 (1) ruch czarnym królem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[63] Kf1-Kg1 (1) ruch białym królem

[64] Hd2-Hh2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

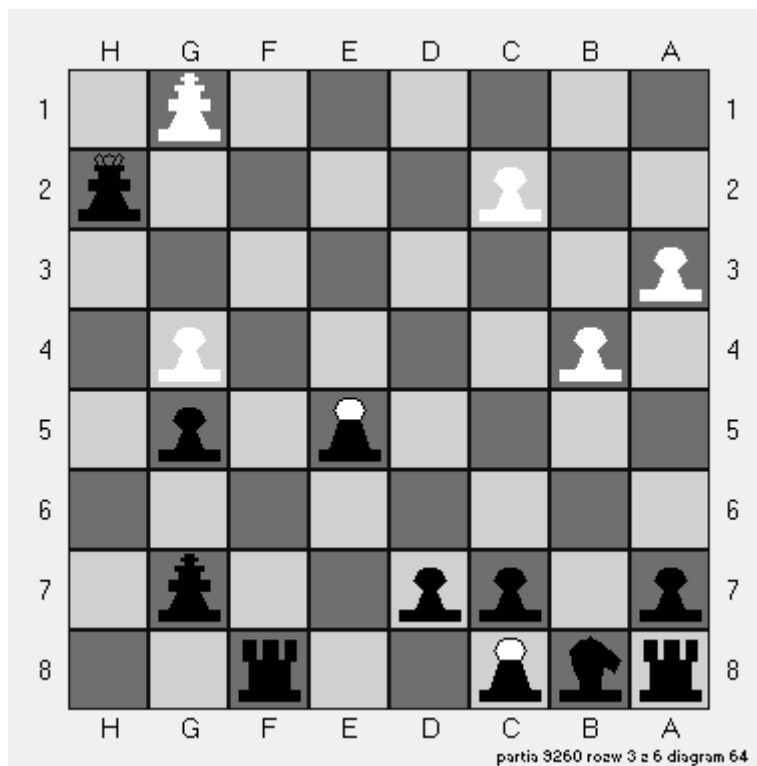


Diagram 6, partia_9260_rozw_3_z_6_diagram_64

Finał 9260.4, dla ruchu E5->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[62] Ge5-Gh2 (1) ruch czarnym gońcem

[63] b4- b5 (1) ruch białym pionkiem

[64] Kf6-Kg6 (1) ruch czarnym królem /jest mat/

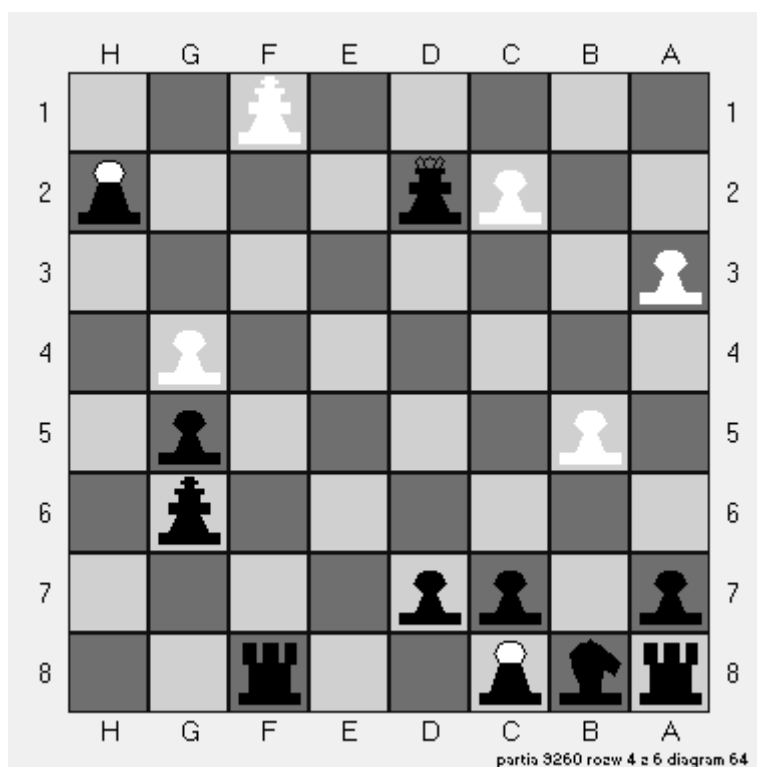


Diagram 7, partia_9260_rozw_4_z_6_diagram_64

Finał 9260.5, dla ruchu F6->E7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[62] Kf6-Ke7 (1) ruch czarnym królem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[63] Kf1-Kg1 (1) ruch białym królem

[64] Hd2-Hh2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

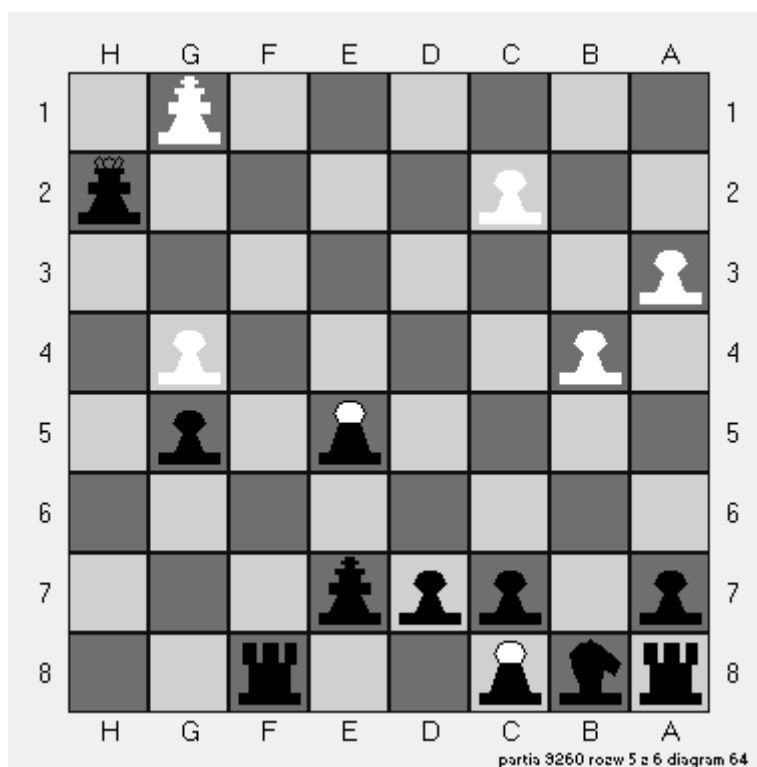


Diagram 8, partia_9260_rozw_5_z_6_diagram_64

Finał 9260.6, dla ruchu F6->E6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[62] Kf6-Ke6 (1) ruch czarnym królem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[63] Kf1-Kg1 (1) ruch białym królem

[64] Hd2-Hh2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

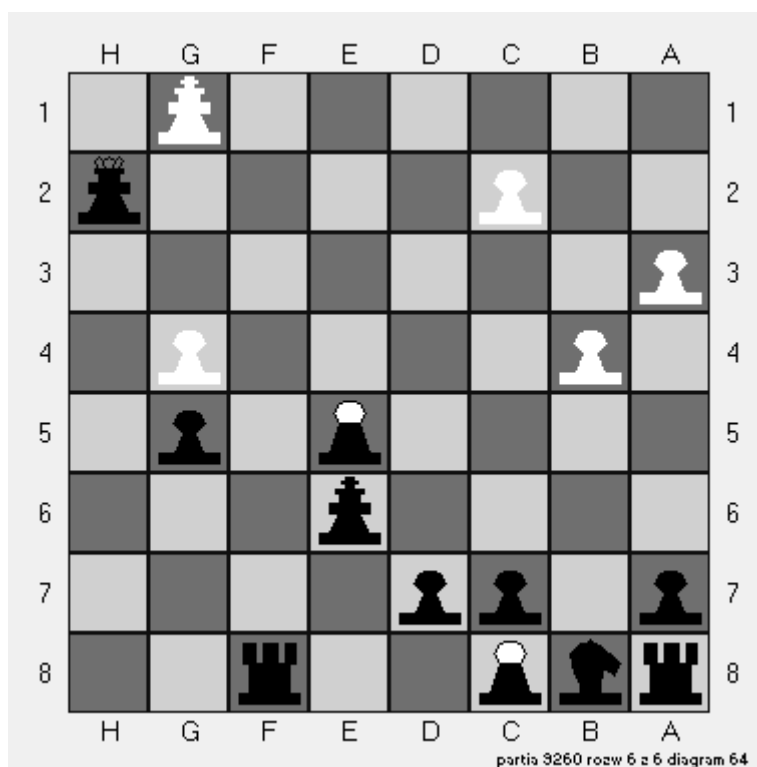


Diagram 9, partia_9260_rozw_6_z_6_diagram_64