

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

3.11.2023

44/2023



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.....	9
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	14
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	19
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	25
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	31
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	36
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	41
Zadanie 9. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	45
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	53
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	60
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	65
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	69
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	74
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	79
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	84
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	89
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	94
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	99
Zadanie 20. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	104
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	111
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	114
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	121
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	125
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	130
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	135
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	138
Zadanie 28. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	145
Zadanie 29. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	151
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	160
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	163
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	166
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	169
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	172
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	179
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	182
Zadanie 37. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	185
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	191
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	195
Zadanie 40. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	198
Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	204
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	208
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	213
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	217
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	221
Zadanie 46. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	225
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	231

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	234
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	239
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	242

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, 14, 19, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 31, 36, 41, 45, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 60, 65, 69, 74, 79

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 84, 89, 94, 99, 104

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 111, 114, 121, 125, 130

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 135, 138, 145, 151, 160

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 163, 166, 169, 172, 179

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 182, 185, 191, 195, 198

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 204, 208, 213, 217, 221

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 225, 231, 234, 239, 242

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 11947, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,h4-h5,Gf8-Gc5, długość partii 36 ruchów.

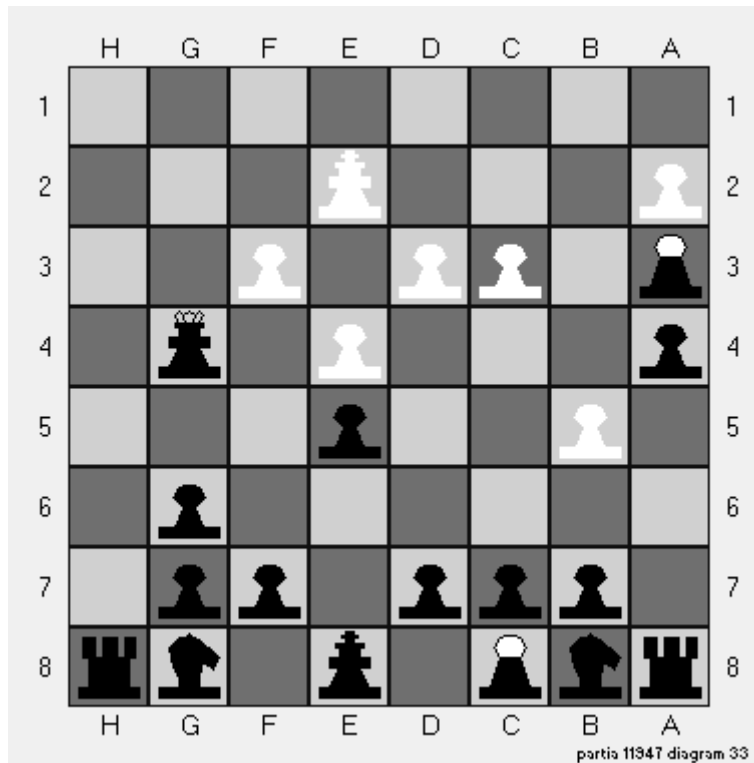


Diagram 1, partia_11947_diagram_33

Oczekiwany 34 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

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	2	H8->H2	możliwy mat	(35:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H2
2	9	G4->H4	możliwy mat	(35:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na H4
3	11	G4->G1	możliwy mat	(35:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na G1
4	12	G4->G2	możliwy mat	(!) (35:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G4->G2 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na G2
5	13	G4->G3	możliwy mat	(35:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (36:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G4 na G3

Spośród 45 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G4->G2, 35:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 11947.1, dla ruchu G4->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[34] Hg4-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[35] Ke2-Ke1 (1) ruch białym królem

[36] Wh8-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

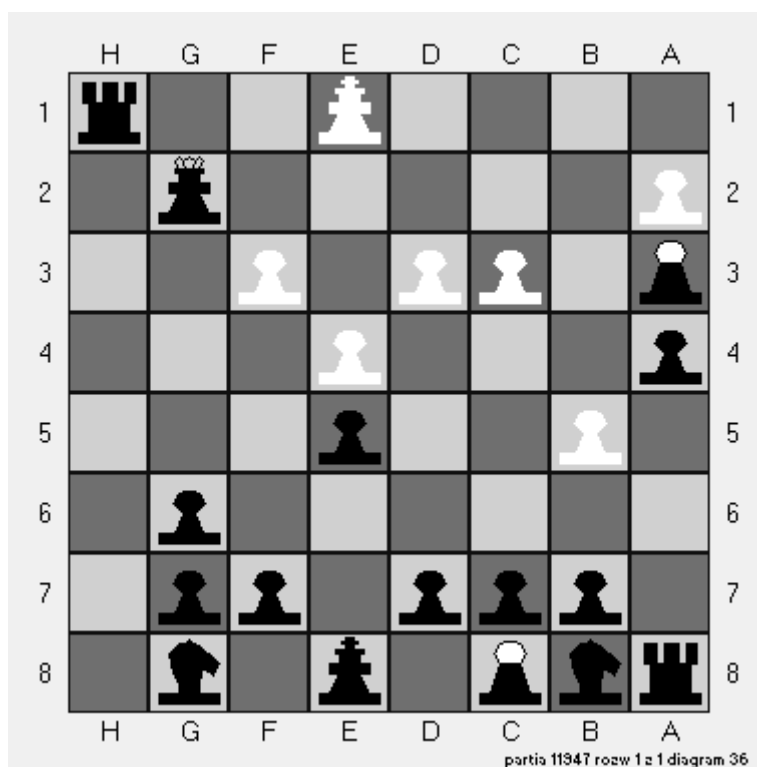


Diagram 2, partia_11947_rozw_1_z_1_diagram_36

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 11948, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,h4-h5,Gf8-Gb4, długość partii 22 ruchy.

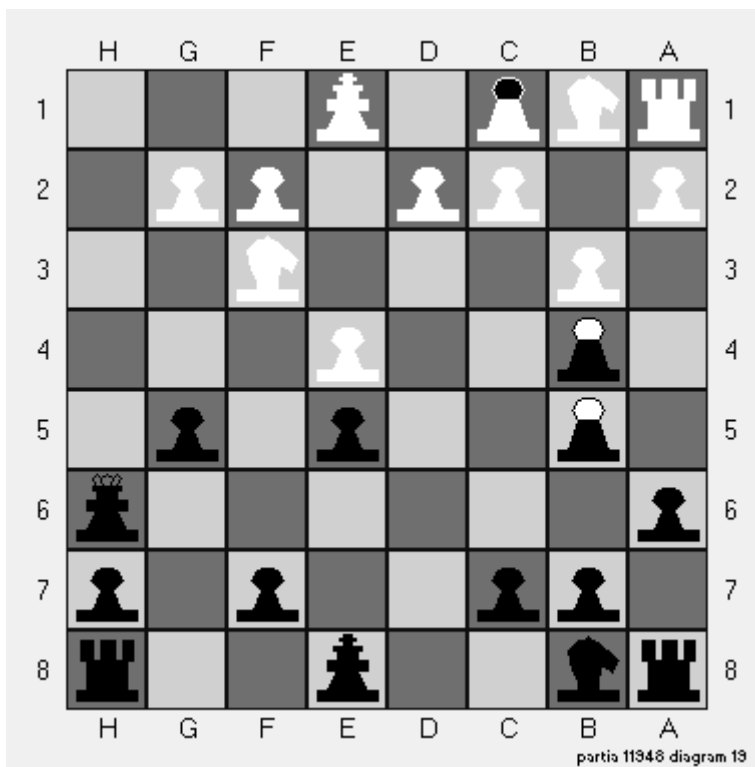


Diagram 3, partia_11948_diagram_19

Oczekiwany 20 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 22 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 21 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:20

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H6->H1	możliwy mat	(!) (21:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (22:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H6->H1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H6 na H1
2	2	H6->H2	możliwy mat	(21:0,5/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H6 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
3	3	H6->H3	możliwy mat	(21:0,6/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H6 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
4	4	H6->H4	możliwy mat	(21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H6 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
5	5	H6->H5	możliwy mat	(21:0,5/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H6 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	14	H8->G8	możliwy mat	(21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	15	H8->F8	możliwy mat	(21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	16	G5->G4	możliwy mat	(21:0,3/16) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (22:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	17	F7->F5	możliwy mat	(21:0,3/18) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	18	F7->F6	możliwy mat	(21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	19	E8->G8	możliwy mat	(21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	20	E8->F8	możliwy mat	(21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	21	E8->E7	możliwy mat	(21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	22	E8->D7	możliwy mat	(21:0,2/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	23	E8->D8	możliwy mat	(21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	24	C7->C5	możliwy mat	(21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	25	C7->C6	możliwy mat	(21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	26	B4->F8	możliwy mat	(21:0,3/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	27	B4->E7	możliwy mat	(21:0,3/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	29	B4->D6	możliwy mat	(21:0,3/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na D6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	30	B4->C3	możliwy mat	(21:0,3/17) w 2 ruchu [2,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
22	31	B4->C5	możliwy mat	(21:0,3/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	32	B4->A3	możliwy mat	(21:0,3/18) w 2 ruchu [2,2,0,0,0](?) <0,2,0,0,0>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

24	33	B4->A5	możliwy mat	(21:0,3/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B4 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
25	36	B5->D3	możliwy mat	(21:0,3/18) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
26	38	B5->C4	możliwy mat	(21:0,3/17) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
27	41	B7->B6	możliwy mat	(21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	42	B8->D7	możliwy mat	(21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	43	B8->C6	możliwy mat	(21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	44	A6->A5	możliwy mat	(21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A6 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
31	45	A8->A7	możliwy mat	(21:0,3/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (22:17,17/17)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 45 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H6->H1, 21:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 11948.1, dla ruchu H6->H1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[20] Hh6-Hh1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[21] Sf3-Sg1 (1) ruch białym koniem

[22] Hh1:Hg1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest mat/

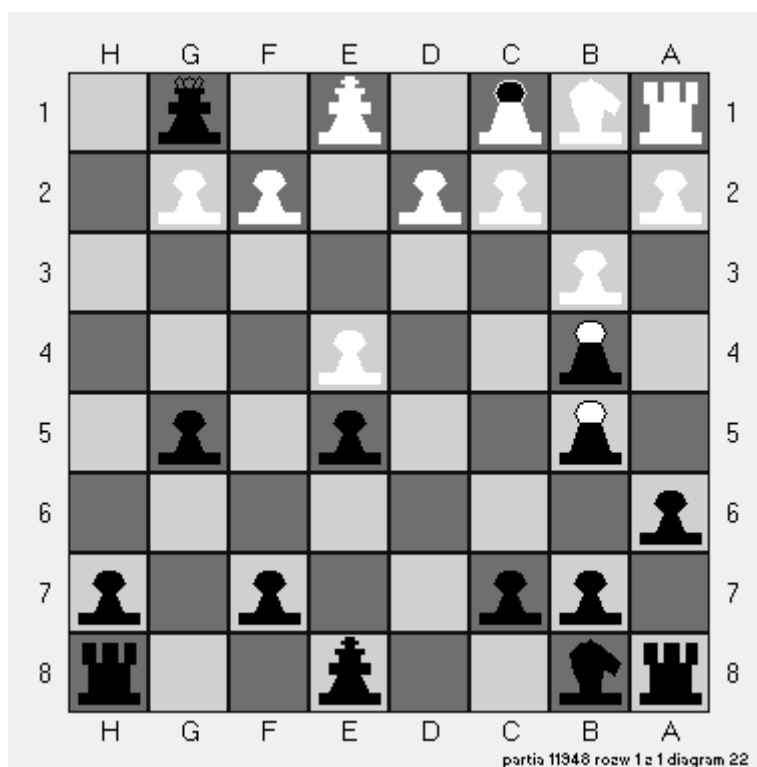


Diagram 4, partia_11948_rozw_1_z_1_diagram_22