

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

9.12.2022

49/2022



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	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	14
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	30
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 10. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	55
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	59
Zadanie 12. Znajdź 29 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	65
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	105
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	113
Zadanie 17. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	119
Zadanie 18. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	125
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	134
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	138
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	146
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	152
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	156
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	162
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	171
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	175
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	178
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	191
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	194
Zadanie 35. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	197
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	204
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	208
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	213
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	218
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 43. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	239
Zadanie 44. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	248
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	258
Zadanie 46. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	262
Zadanie 47. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	270

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	276
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	279
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	282

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, 9, 14, 19, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 37, 44, 49, 55

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 59, 65, 99, 105, 109

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 113, 119, 125, 131, 134

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 138, 143, 146, 152, 156

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 162, 166, 171, 175, 178

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 182, 188, 191, 194, 197

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 204, 208, 213, 218, 223

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 226, 232, 239, 248, 258

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 262, 270, 276, 279, 282

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 9399, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g5,g2-g3,c7-c5, długość partii 42 ruchy.

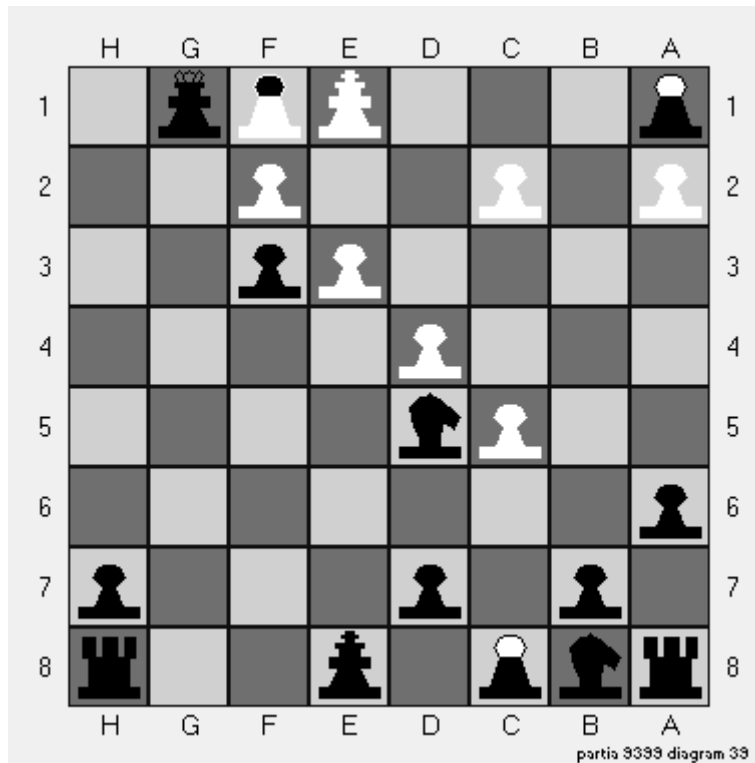


Diagram 1, partia_9399_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 37 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	10	G1->G5	możliwy mat	(41:0,1/15) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	14	G1->F1	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:2,2/2)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F1 zбитy biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	23	D5->E3	możliwy mat	(41:0,6/8) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (42:8,8/8)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji D5 na E3 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
4	34	A1->C3	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: A1->C3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A1 na C3

Spośród 37 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A1->C3, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9399.1, dla ruchu A1->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 34)

[40] Ga1-Gc3 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Ke1-Kd1 (1) ruch białym królem

[42] Hg1:Hf1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego gońca /jest mat/

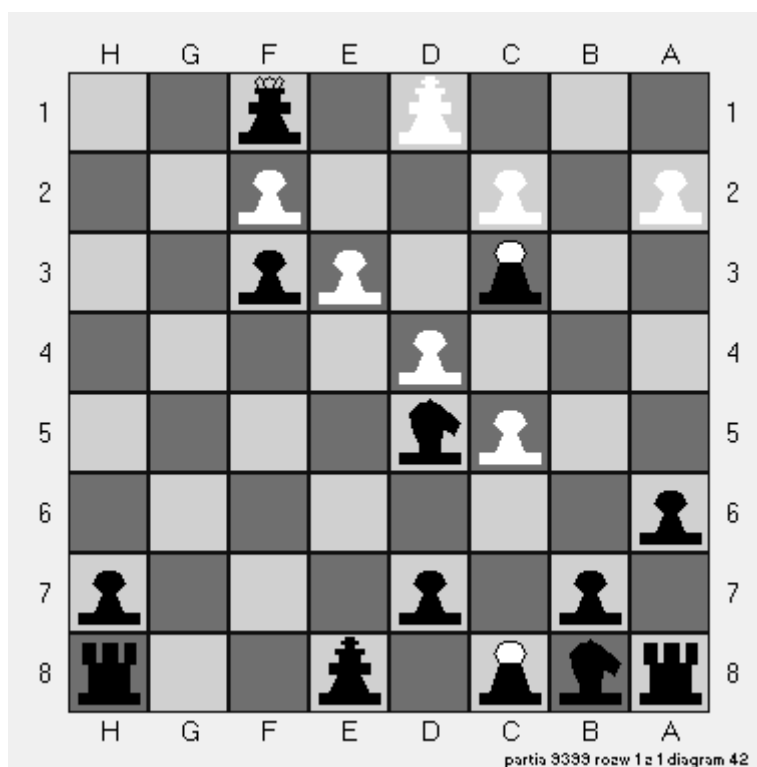


Diagram 2, partia_9399_rozw_1_z_1_diagram_42

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 9400, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g5,g2-g3,c7-c6, długość partii 32 ruchy.

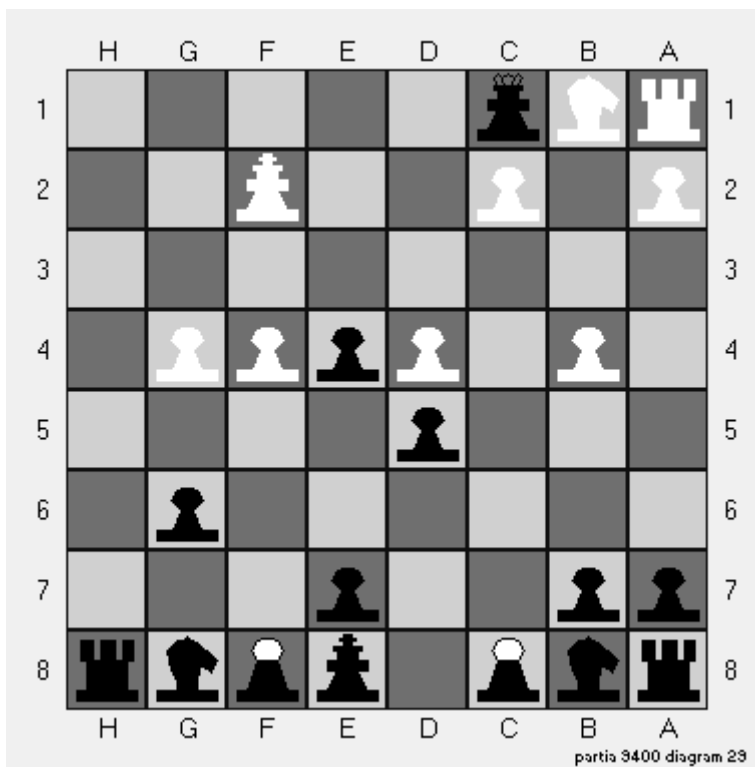


Diagram 3, partia_9400_diagram_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 różnych ruchów.

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	1	H8->H1	możliwy mat	(31:0,3/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H1
2	2	H8->H2	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: H8->H2 wygrywasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H2
3	3	H8->H3	możliwy mat	(31:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H3
4	4	H8->H4	możliwy mat	(31:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H4
5	5	H8->H5	możliwy mat	(31:0,2/14) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (32:14,14/14)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
6	6	H8->H6	możliwy mat	(31:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6
7	7	H8->H7	możliwy mat	(31:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
8	8	G6->G5	możliwy mat	(31:0,2/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G6 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	10	G8->F6	możliwy mat	(31:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
10	12	F8->G7	możliwy mat	(31:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7
11	14	E7->E5	możliwy mat	(31:0,2/15) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (32:15,15/15)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	15	E7->E6	możliwy mat	(31:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
13	16	E8->F7	możliwy mat	(31:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
14	17	E8->D7	możliwy mat	(31:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
15	18	E8->D8	możliwy mat	(31:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8

16	19	C1->H1	możliwy mat	(31:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na H1
17	20	C1->G1	możliwy mat	(31:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
18	21	C1->F1	możliwy mat	(31:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	25	C1->D1	możliwy mat	(31:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na D1
20	26	C1->D2	możliwy mat	(31:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (32:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na D2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
21	27	C1->C2	możliwy mat	(31:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:6,6/6)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C2 zбиты biały pionek
22	31	C8->G4	możliwy mat	(31:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:11,11/11)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na G4 zбиты biały pionek
23	32	C8->F5	możliwy mat	(31:0,2/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
24	33	C8->E6	możliwy mat	(31:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na E6
25	34	C8->D7	możliwy mat	(31:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7
26	35	B7->B5	możliwy mat	(31:0,2/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5
27	36	B7->B6	możliwy mat	(31:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
28	37	B8->D7	możliwy mat	(31:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
29	38	B8->C6	możliwy mat	(31:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
30	39	B8->A6	możliwy mat	(31:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
31	40	A7->A5	możliwy mat	(31:0,2/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

32	41	A7->A6	możliwy mat	(31:0,2/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6
----	----	--------	-------------	--	--	--	--

Spośród 41 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H8->H2, 31:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9400.1, dla ruchu H8->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[30] Wh8-Wh2 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[31] Kf2-Kg3 (1) ruch białym królem

[32] Hc1-Hg1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

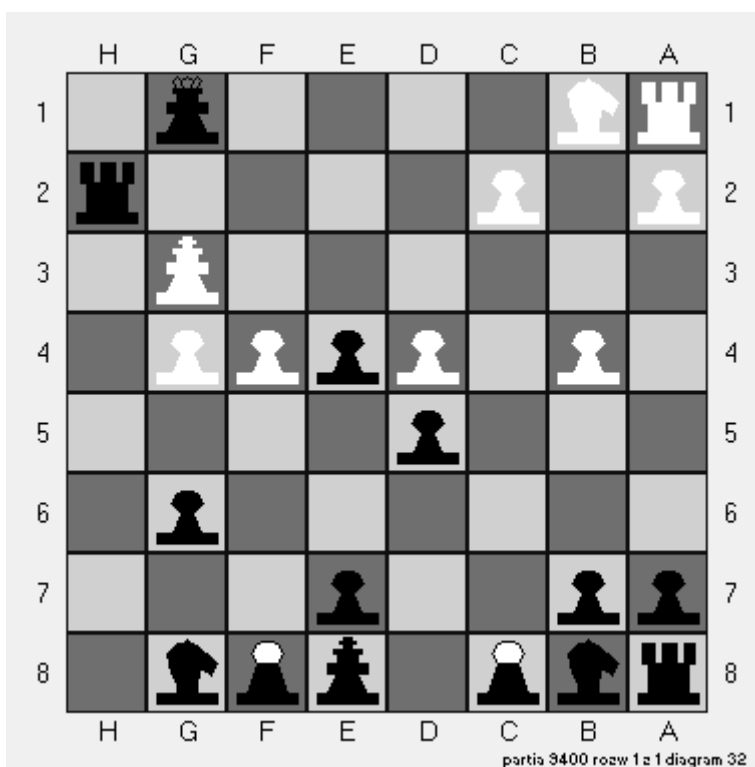


Diagram 4, partia_9400_rozw_1_z_1_diagram_32