

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

15.12.2023

50/2023



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 3 ruchy prowadzące do sukcesu	9
Zadanie 3. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	14
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	23
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 7. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	32
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	45
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	48
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	51
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	58
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	64
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	74
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 17. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	83
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	93
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	100
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	108
Zadanie 23. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	115
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	123
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	131
Zadanie 27. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	134
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	148
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	159
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	176
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	183
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	187
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 37. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	194
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 39. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	205
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	220
Zadanie 41. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	225
Zadanie 42. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	232
Zadanie 43. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	239
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	251
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	256
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	264
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	267

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	272
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	278
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	283

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, 23

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 27, 32, 40, 45, 48

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 51, 58, 64, 70, 74

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 77, 83, 90, 93, 100

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 105, 108, 115, 123, 127

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 131, 134, 148, 154, 159

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 165, 171, 176, 183, 187

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 190, 194, 202, 205, 220

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 225, 232, 239, 251, 256

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 264, 267, 272, 278, 283

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 12233, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,d2-d3,Sb8-Sa6, długość partii 40 ruchów.

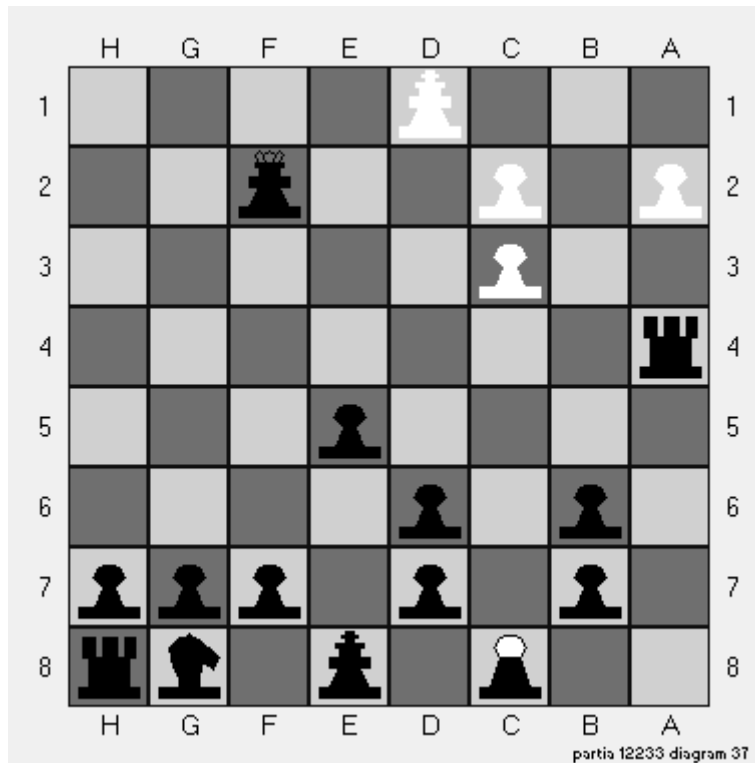


Diagram 1, partia_12233_diagram_37

Oczekiwany 38 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 45 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 40 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 39 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:38

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	33	A4->H4	możliwy mat	(39:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na H4
2	34	A4->G4	możliwy mat	(39:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na G4
3	36	A4->E4	możliwy mat	(39:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na E4
4	39	A4->B4	możliwy mat	(39:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (40:5,5/5)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
5	40	A4->A2	możliwy mat	(!) (39:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (40:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A4->A2 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A4 na A2 zbitą białą pionkę

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

1) A4->A2, 39:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 12233.1, dla ruchu A4->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 40)

[38] Wa4:Wa2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka

[39] c3- c4 (1) ruch białym pionkiem

[40] Wa2-Wa1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

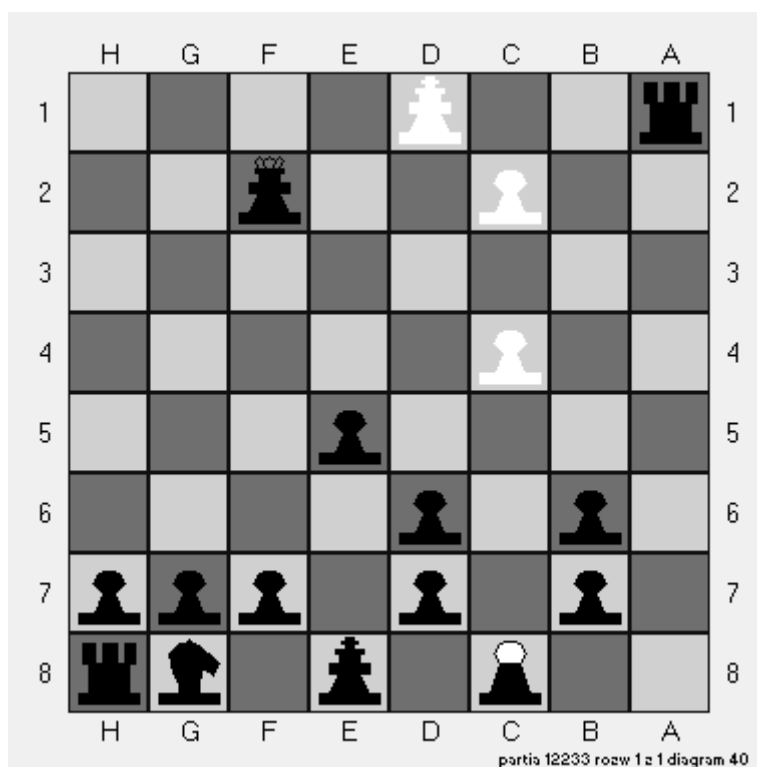


Diagram 2, partia_12233_rozw_1_z_1_diagram_40

Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 12234, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,e7-e5,d2-d3,a7-a5, długość partii 46 ruchów.

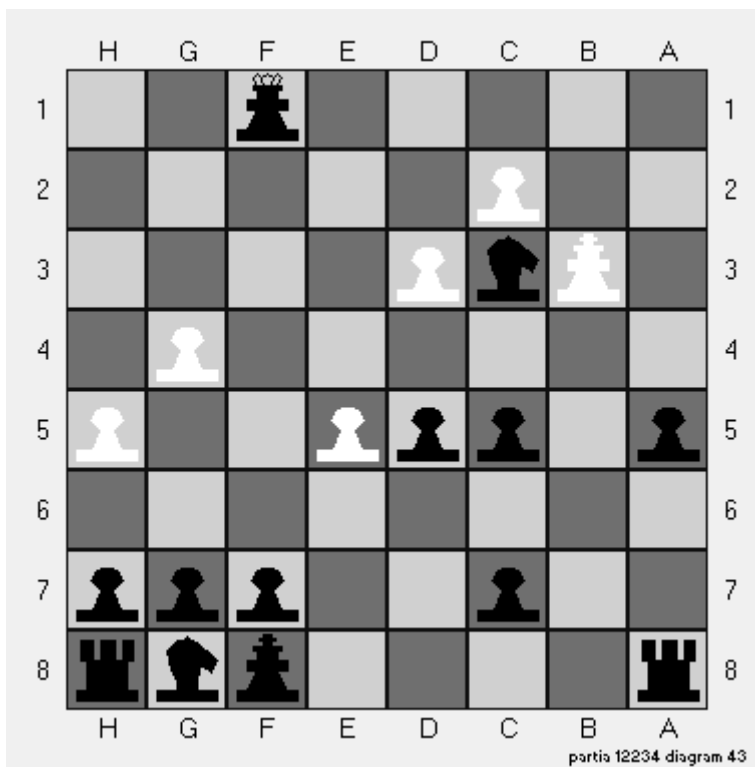


Diagram 3, partia_12234_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 43 różne ruchy.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

- 1) _____
- 2) _____
- 3) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	13	F1->F4	możliwy mat	(45:0,5/7) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (46:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
2	21	F1->B1	możliwy mat	(!) (45:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->B1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na B1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
3	22	F1->A1	możliwy mat	(!) (45:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F1->A1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F1 na A1
4	35	C5->C4	możliwy mat	(45:0,1/4) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <1,0,1,0,0>, (!) (46:4,4/4)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
5	37	A5->A4	możliwy mat	(45:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (46:3,3/3)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A5 na A4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
6	41	A8->B8	możliwy mat	(!) (45:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,1,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->B8 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 43 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) A8->B8, 45:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) F1->A1, 45:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 3) F1->B1, 45:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 12234.1, dla ruchu A8->B8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 41)

[44] Wa8-Wb8 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[45] Kb3:Kc3 (2) pobicie białym królem czarnego konia

[46] Hf1-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

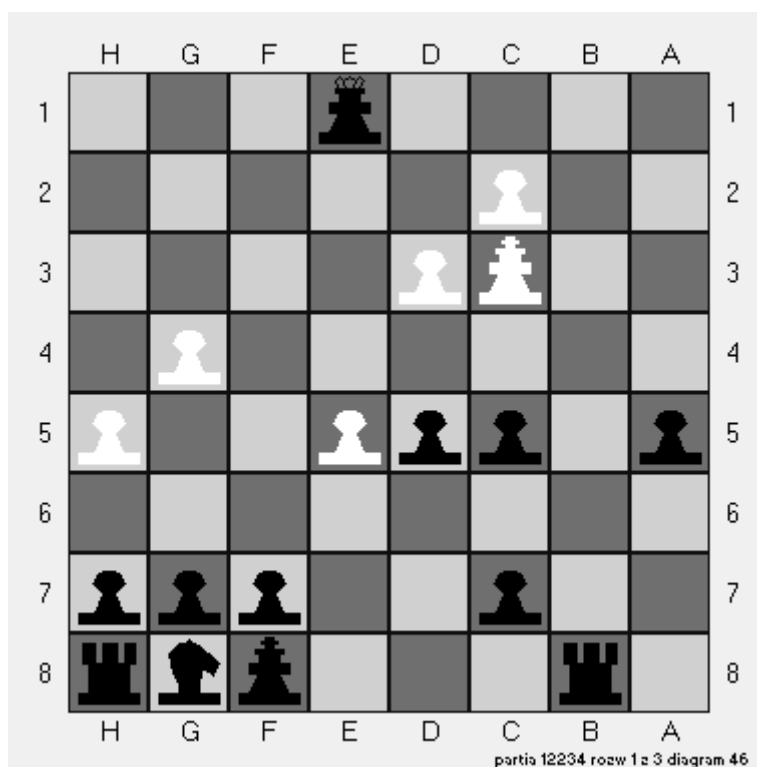


Diagram 4, partia_12234_rozw_1_z_3_diagram_46

Finał 12234.2, dla ruchu F1->A1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 22)

[44] Hf1-Ha1 (1) ruch czarnym hetmanem

[45] h5- h6 (1) ruch białym pionkiem

[46] a5- a4 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

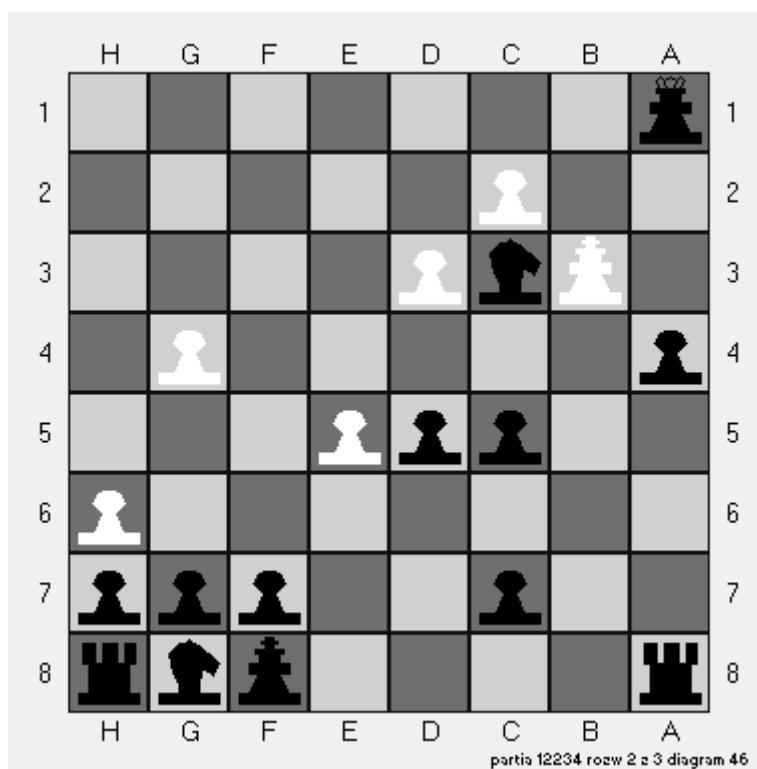


Diagram 5, partia_12234_rozw_2_z_3_diagram_46

Finał 12234.3, dla ruchu F1->B1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[44] Hf1-Hb1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[45] Kb3:Kc3 (2) pobicie białym królem czarnego konia

[46] Hb1-Hb4 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

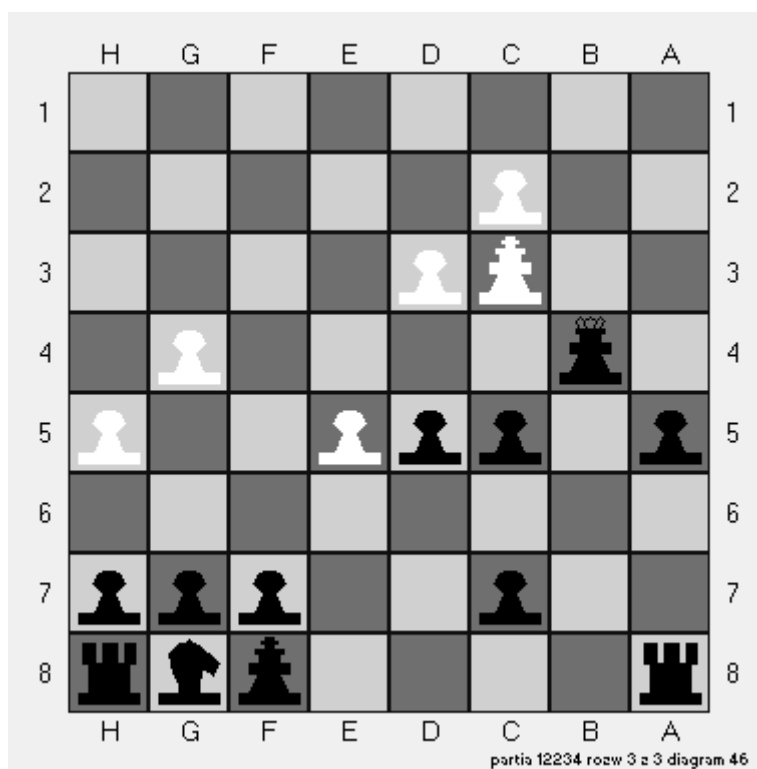


Diagram 6, partia_12234_rozw_3_z_3_diagram_46