

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

17.02.2023

7/2023



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	10
Zadanie 3. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	13
Zadanie 4. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	21
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	31
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	47
Zadanie 11. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	53
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 13. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	61
Zadanie 14. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu	70
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	89
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	96
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	107
Zadanie 22. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	112
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	118
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	129
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	137
Zadanie 27. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	140
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	151
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	163
Zadanie 32. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	169
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	177
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	194
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	200
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	204
Zadanie 39. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	208
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	214
Zadanie 41. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	217
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	227
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 45. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	237
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	245
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	250

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	256
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	259
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	264

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, 10, 13, 21, 27

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 31, 37, 40, 44, 47

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 53, 58, 61, 70, 86

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 89, 93, 96, 101, 104

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 107, 112, 118, 124, 129

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 137, 140, 151, 155, 158

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 163, 169, 177, 182, 188

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 194, 200, 204, 208, 214

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 217, 223, 227, 232, 237

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 245, 250, 256, 259, 264

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 10067, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g6,Sb1-Sc3,b7-b5, długość partii 30 ruchów.

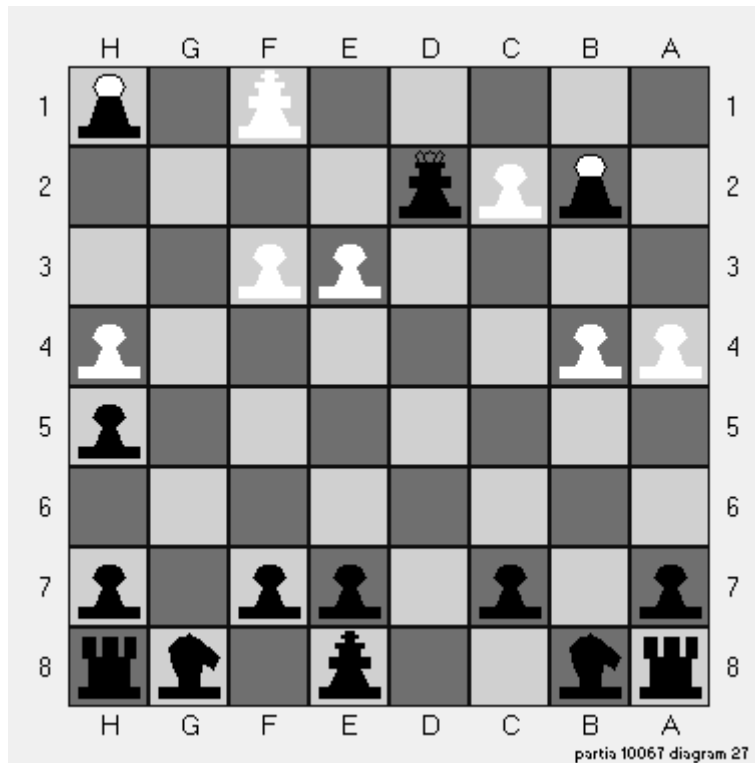


Diagram 1, partia_10067_diagram_27

Oczekiwany 28 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 30 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 29 ruchu.

1)_____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:28

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	H1->F3	możliwy mat	(29:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:6,6/6)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H1 na F3 zбиты biały pionek
2	3	H7->H6	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	4	G8->H6	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
4	5	G8->F6	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
5	6	F7->F5	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5
6	7	F7->F6	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
7	8	E7->E5	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5
8	9	E7->E6	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
9	10	E8->F8	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
10	11	E8->D7	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
11	12	E8->D8	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
12	17	D2->E2	możliwy mat	(29:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (30:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
13	27	D2->C2	możliwy mat	(29:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:6,6/6)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D2 na C2 zбиты biały pionek
14	30	C7->C5	możliwy mat	(29:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	31	C7->C6	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
16	32	B2->G7	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na

							G7
17	33	B2->F6	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na F6
18	34	B2->E5	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na E5
19	35	B2->D4	możliwy mat	(29:0,2/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (30:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	36	B2->C1	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na C1
21	37	B2->C3	możliwy mat	(!) (29:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B2->C3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na C3
22	38	B2->A1	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na A1
23	39	B2->A3	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji B2 na A3
24	40	B8->D7	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
25	41	B8->C6	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
26	42	B8->A6	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
27	43	A7->A5	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	44	A7->A6	możliwy mat	(29:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

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

1) B2->C3, 29:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10067.1, dla ruchu B2->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 37)

[28] Gb2-Gc3 (1) ruch czarnym gońcem

[29] Kf1-Kg1 (1) ruch białym królem

[30] Hd2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

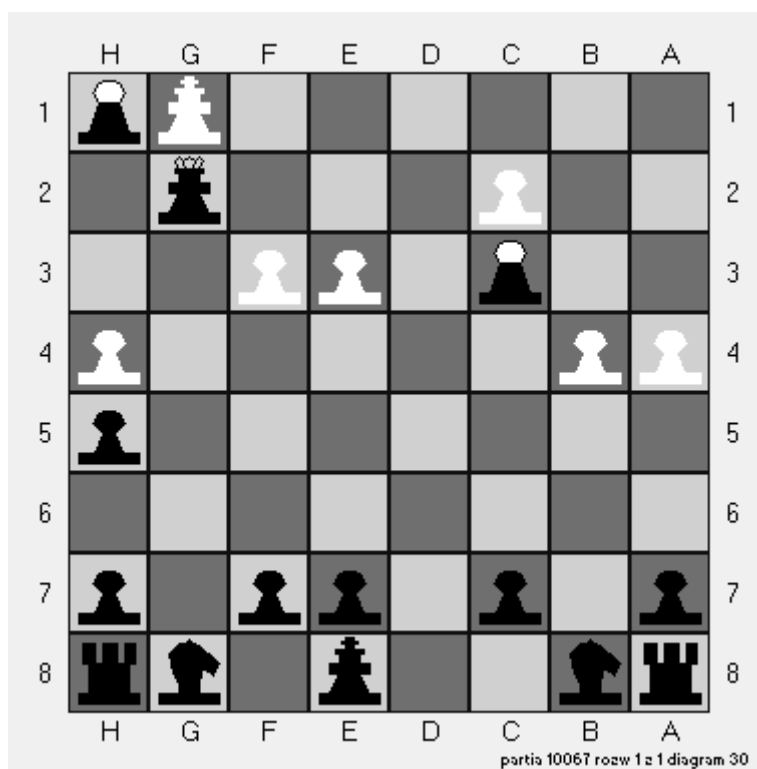


Diagram 2, partia_10067_rozw_1_z_1_diagram_30

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 10068, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g6,Sb1-Sc3,b7-b6, długość partii 48 ruchów.

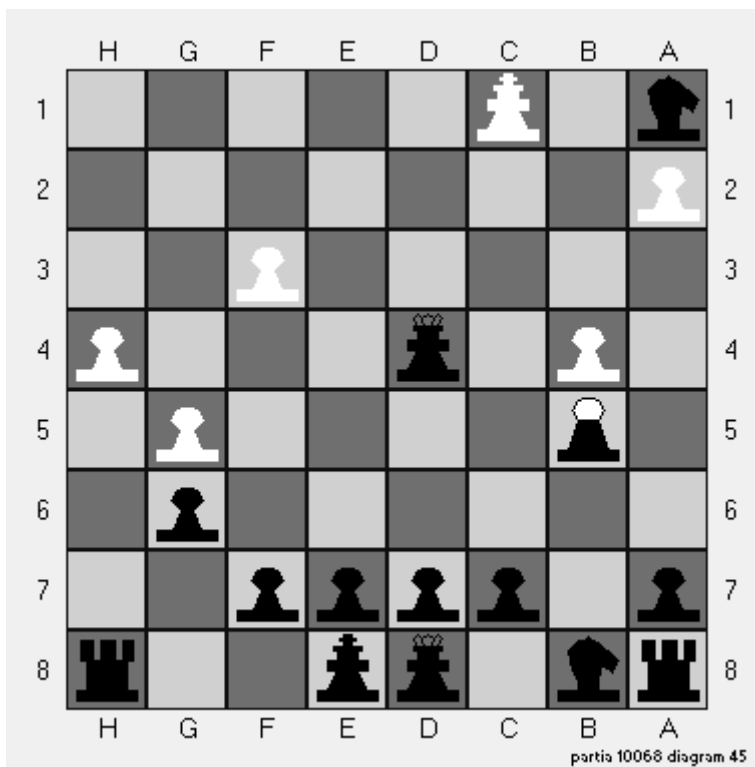


Diagram 3, partia_10068_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 różnych ruchów.

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	1	H8->H4	możliwy mat	(!) (47:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H8->H4 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H4 zbitą białą pionek
2	17	D4->F2	możliwy mat	(47:0,4/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na F2
3	20	D4->E3	możliwy mat	(47:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na E3
4	21	D4->E4	możliwy mat	(47:0,4/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	25	D4->D3	możliwy mat	(47:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na D3
6	28	D4->C3	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na C3
7	49	A1->B3	możliwy mat	(47:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (48:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji A1 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia

Spośród 51 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) H8->H4, 47:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 10068.1, dla ruchu H8->H4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[46] Wh8:Wh4 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka

[47] f3- f4 (1) ruch białym pionkiem

[48] Wh4-Wh1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

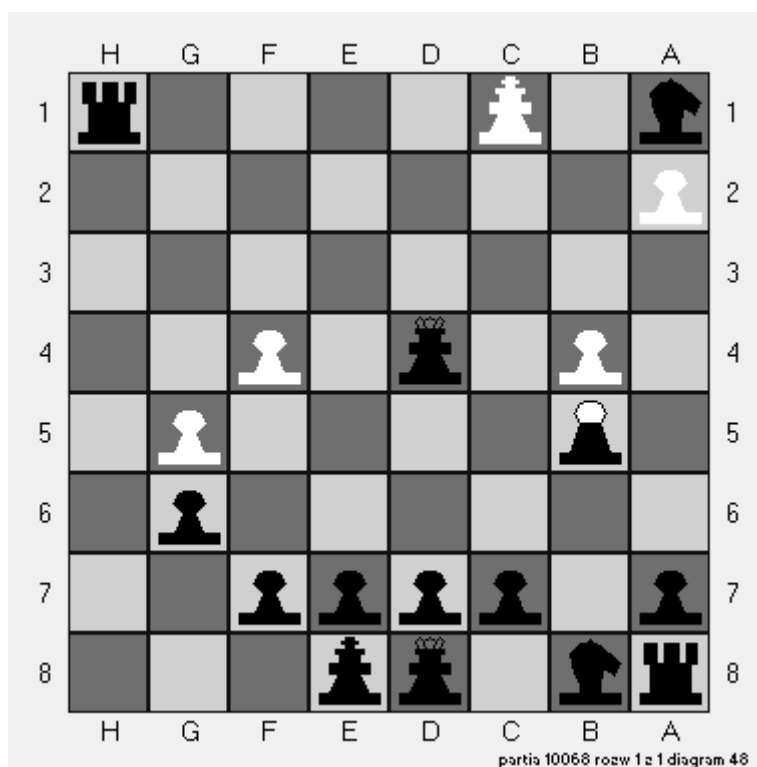


Diagram 4, partia_10068_rozw_1_z_1_diagram_48