

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

14.01.2022

2/2022



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	11
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	14
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	17
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	22
Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	26
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	30
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 9. Znajdź 12 ruchów prowadzących do sukcesu	39
Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	56
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	63
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	71
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	87
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	95
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	101
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	105
Zadanie 21. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	111
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	129
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	133
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	139
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	145
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	149
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	155
Zadanie 31. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	158
Zadanie 32. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	162
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	170
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	175
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	185
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	190
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	195
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	202
Zadanie 40. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	205
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	211
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	216
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	221
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	224
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	229
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	235
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	240

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	245
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	250
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	254

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, 11, 14, 17, 22

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 26, 30, 35, 39, 56

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 63, 66, 71, 77, 82

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 87, 95, 98, 101, 105

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 111, 120, 123, 126, 129

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 133, 139, 145, 149, 155

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 158, 162, 170, 175, 179

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 185, 190, 195, 202, 205

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 211, 216, 221, 224, 229

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 235, 240, 245, 250, 254

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.gryiszachy.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.gryiszachy.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 7036, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sc6,f2-f4,Sg8-Sh6, długość partii 42 ruchy.

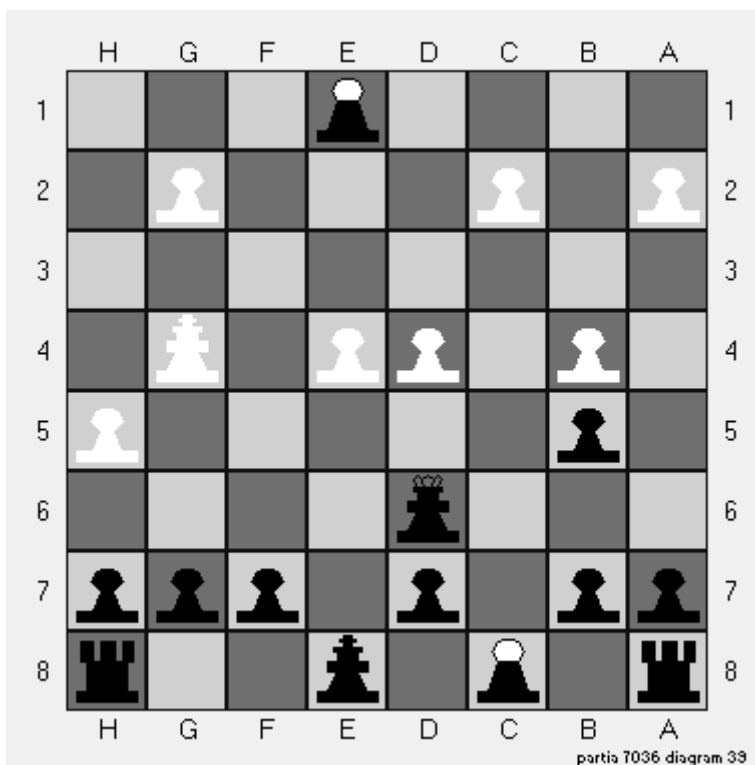


Diagram 1, partia_7036_diagram_39

Oczekiwany 40 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 40 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	1	H7->H6	możliwy mat	(41:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
2	2	H8->G8	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8
3	3	H8->F8	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na F8
4	4	G7->G5	możliwy mat	(41:0,2/13) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	G7->G6	możliwy mat	(41:0,8/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	6	F7->F5	możliwy mat	(41:0,2/5) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	7	F7->F6	możliwy mat	(41:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
8	8	E1->H4	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E1 na H4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
9	9	E1->G3	możliwy mat	(41:0,2/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E1 na G3
10	10	E1->F2	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E1 na F2
11	11	E1->D2	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E1 na D2
12	14	E8->G8	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na G8
13	15	E8->F8	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
14	16	E8->E7	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7
15	17	E8->D8	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8

16	19	D6->H6	możliwy mat	(41:0,2/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na H6
17	20	D6->G3	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: D6->G3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na G3
18	21	D6->G6	możliwy mat	(41:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
19	22	D6->F4	możliwy mat	(41:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na F4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
20	23	D6->F6	możliwy mat	(41:0,7/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na F6
21	25	D6->E5	możliwy mat	(41:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
22	27	D6->E7	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na E7
23	29	D6->D5	możliwy mat	(41:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (42:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
24	30	D6->C5	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
25	32	D6->C7	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na C7
26	35	D6->B8	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D6 na B8
27	37	B7->B6	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
28	38	A7->A5	możliwy mat	(41:0,1/13) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (42:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	39	A7->A6	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7

				(42:12,12/12)			na A6
30	40	A8->B8	możliwy mat	(41:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (42:12,12/12)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8

Spośród 40 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D6->G3, 41:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7036.1, dla ruchu D6->G3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 20)

[40] Hd6-Hg3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[41] Kg4-Kf5 (1) ruch białym królem

[42] d7- d5 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

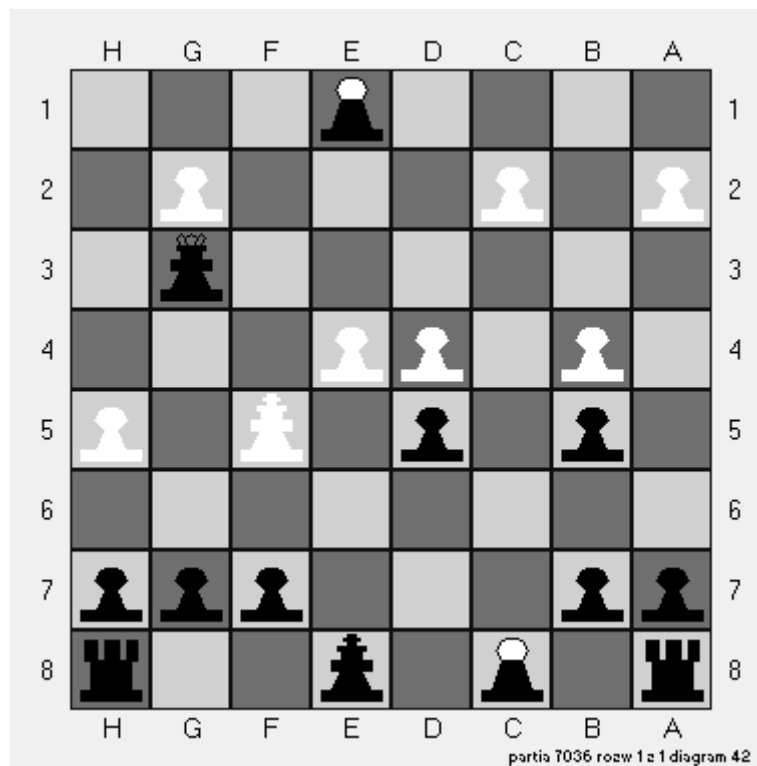


Diagram 2, partia_7036_rozw_1_z_1_diagram_42

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 7037, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sc6,f2-f4,Sg8-Sf6, długość partii 30 ruchów.

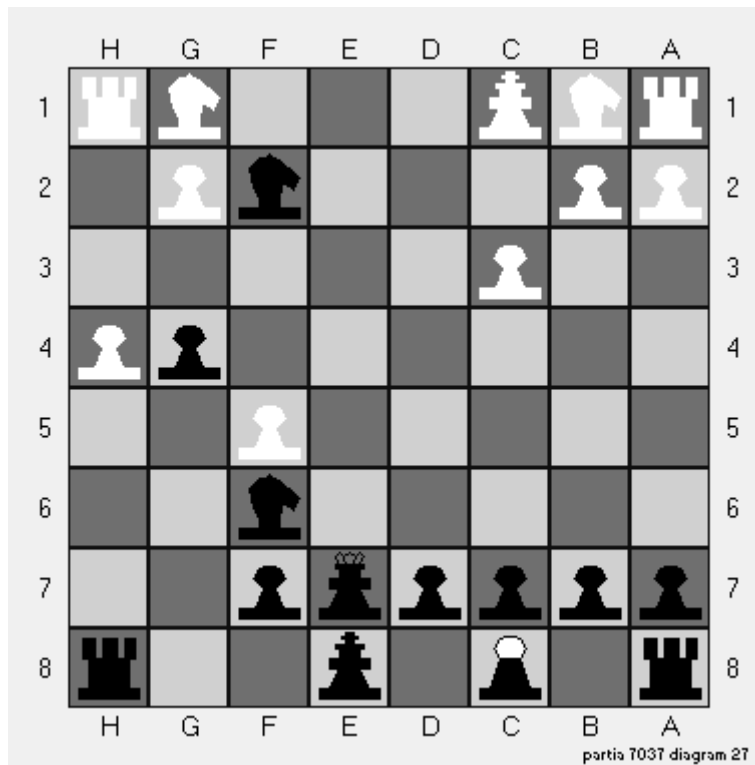


Diagram 3, partia_7037_diagram_27

Oczekiwany 28 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 różnych ruchów.

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	19	E7->E1	możliwy mat	(!) (29:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E7->E1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E7 na E1
2	20	E7->E2	możliwy mat	(29:0,13/14) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (30:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E7 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	25	E7->D6	możliwy mat	(29:0,9/15) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:15,15/15)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E7 na D6

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

1) E7->E1, 29:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7037.1, dla ruchu E7->E1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[28] He7-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[29] Kc1-Kc2 (1) ruch białym królem

[30] He1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

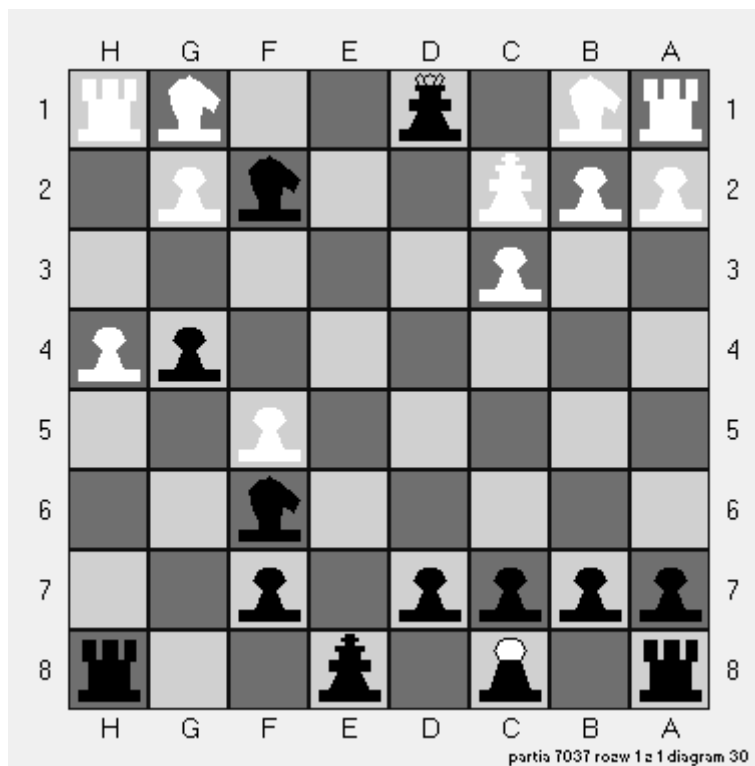


Diagram 4, partia_7037_rozw_1_z_1_diagram_30