

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

4.02.2022

5/2022



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 3 ruchy prowadzące do sukcesu	14
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	22
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	26
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	38
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	43
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	51
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	54
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	57
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	64
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	67
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	74
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	78
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	85
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 21. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu	91
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	112
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 27. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	124
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	128
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	137
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	141
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	144
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 34. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	154
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	158
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	161
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	168
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 40. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu	177
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	193
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	197
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	205
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	213
Zadanie 47. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	220

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	234
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	237
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący 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, 22, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 35, 38, 43, 51

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 54, 57, 64, 67, 71

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 74, 78, 81, 85, 88

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 91, 104, 109, 112, 115

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 120, 124, 128, 132, 137

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 141, 144, 150, 154, 158

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 161, 168, 171, 174, 177

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 188, 193, 197, 205, 210

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 213, 220, 234, 237, 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.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 7182, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sc6,c2-c4,b7-b6, długość partii 54 ruchy.

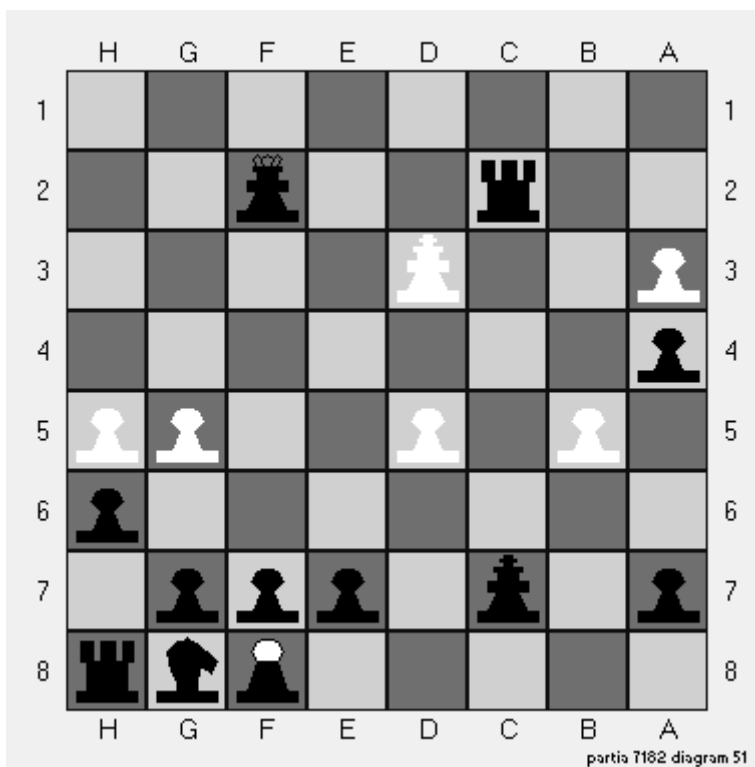


Diagram 1, partia_7182_diagram_51

Oczekiwany 52 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 43 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 54 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 53 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:52

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	4	G8->F6	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [1,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego pionka
2	16	F2->E2	możliwy mat	(!) (53:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: F2->E2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji F2 na E2
3	22	F7->F5	możliwy mat	(53:0,2/5) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	24	E7->E5	możliwy mat	(53:0,2/6) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (54:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	27	C2->D2	możliwy mat	(53:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (54:3,3/3)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C2 na D2

Spośród 43 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) F2->E2, 53:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7182.1, dla ruchu F2->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[52] Hf2-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[53] Kd3-Kd4 (1) ruch białym królem

[54] Wc2-Wc4 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

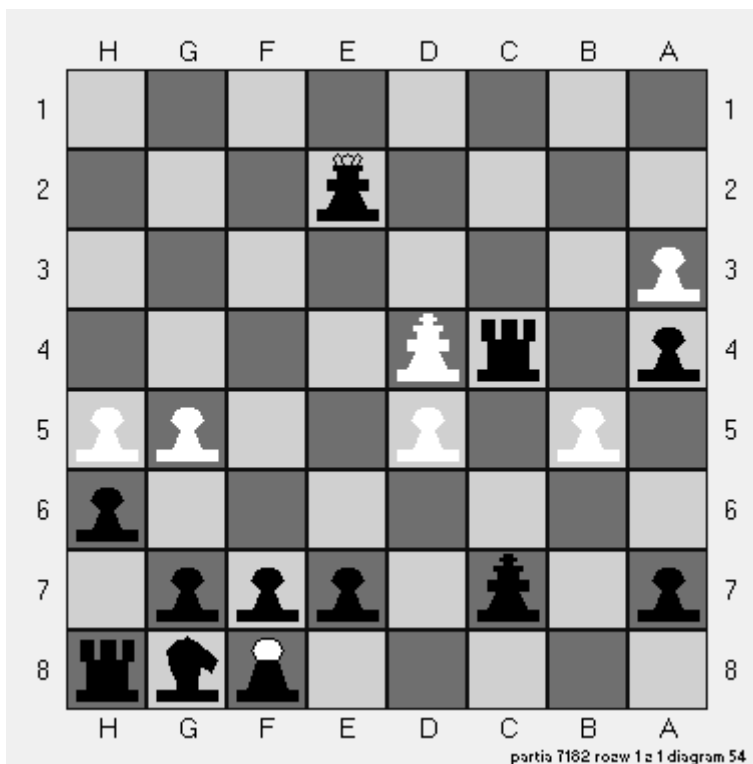


Diagram 2, partia_7182_rozw_1_z_1_diagram_54

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 7183, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sc6,c2-c4,a7-a5, długość partii 44 ruchy.

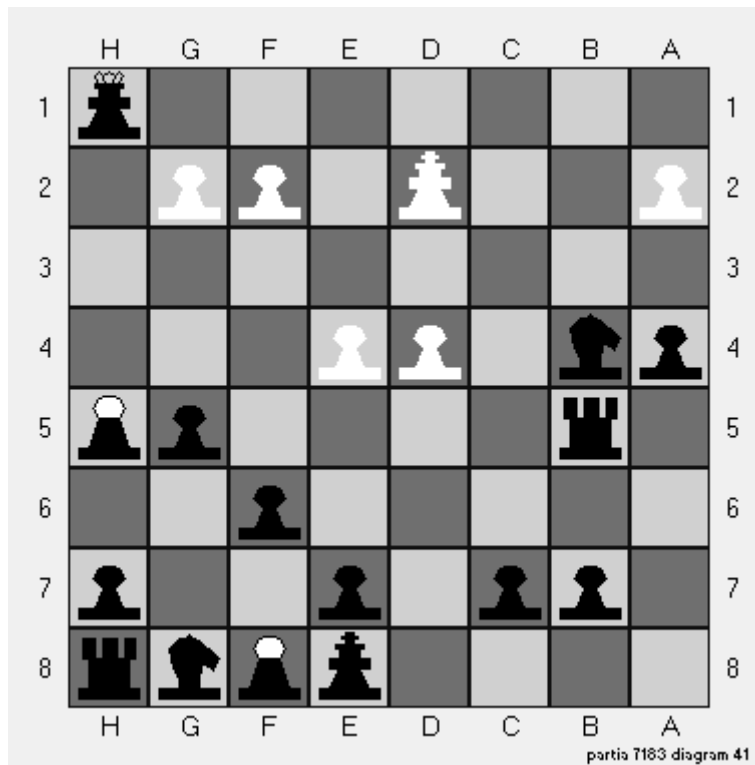


Diagram 3, partia_7183_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 44 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 43 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H1->H2	możliwy mat	(43:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H2
2	3	H1->H4	możliwy mat	(43:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na H4
3	4	H1->G1	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na G1
4	6	H1->F1	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na F1
5	8	H1->D1	możliwy mat	(!) (43:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H1->D1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na D1
6	10	H1->B1	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na B1
7	11	H1->A1	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na A1
8	12	H5->G4	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H5 na G4
9	13	H5->G6	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H5 na G6
10	14	H5->F3	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H5 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
11	15	H5->F7	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H5 na F7
12	16	H5->E2	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H5 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
13	17	H5->D1	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H5 na D1
14	18	H7->H6	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
15	19	G5->G4	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G5 na G4

16	20	G8->H6	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
17	21	F6->F5	możliwy mat	(43:0,2/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	22	F8->H6	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6
19	23	F8->G7	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na G7
20	24	E7->E5	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	25	E7->E6	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
22	26	E8->F7	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7
23	27	E8->D7	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7
24	28	E8->D8	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
25	29	C7->C5	możliwy mat	(43:0,2/10) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	30	C7->C6	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C7 na C6
27	32	B4->D5	możliwy mat	(43:0,5/9) w 2 ruchu [0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B4 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia
28	35	B4->A2	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			bijący ruch czarnym Koniem z pozycji B4 na A2 zбиты biały pionek
29	37	B5->F5	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B5 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
30	38	B5->E5	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B5 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży

31	39	B5->D5	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B5 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
32	40	B5->C5	możliwy mat	(43:0,6/9) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B5 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
33	41	B5->B6	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B5 na B6
34	42	B5->A5	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji B5 na A5
35	43	B7->B6	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
36	44	A4->A3	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A4 na A3

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

1) H1->D1, 43:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 7183.1, dla ruchu H1->D1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 8)

[42] Hh1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[43] Kd2-Kc3 (1) ruch białym królem

[44] Hd1-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

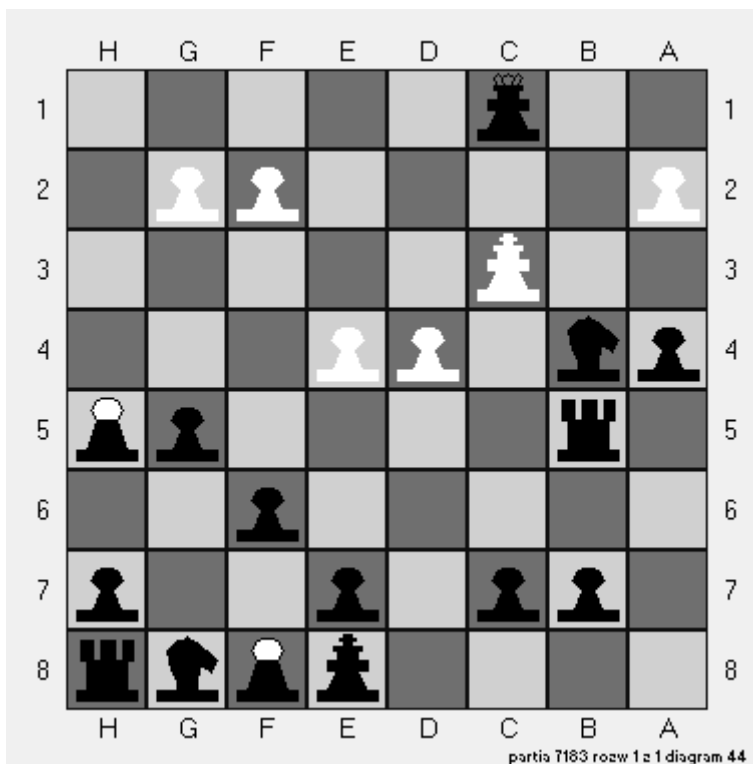


Diagram 4, partia_7183_rozw_1_z_1_diagram_44