

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

16.12.2022

50/2022



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.....	10
Zadanie 3. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	13
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	18
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	23
Zadanie 6. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	30
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	39
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	44
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	49
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	56
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	60
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	65
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	71
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	76
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	81
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	84
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 37 ruchów prowadzących do remisu.....	88
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	94
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	97
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	102
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	105
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	110
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	114
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	119
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	122
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	126
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	130
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	135
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	138
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	143
Zadanie 31. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	148
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	154
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	157
Zadanie 34. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	163
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	169
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	172
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	177
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	180
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	184
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	189
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	193
Zadanie 42. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	196
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	201
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	205
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	211
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	214
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	218

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	222
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	226
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	229

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, 10, 13, 18, 23

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 30, 39, 44, 49, 56

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 60, 65, 71, 76, 81

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 84, 88, 94, 97, 102

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 105, 110, 114, 119, 122

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 126, 130, 135, 138, 143

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 148, 154, 157, 163, 169

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 172, 177, 180, 184, 189

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 193, 196, 201, 205, 211

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 214, 218, 222, 226, 229

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 9607, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g5,Sb1-Sc3,g5:h4, długość partii 48 ruchów.

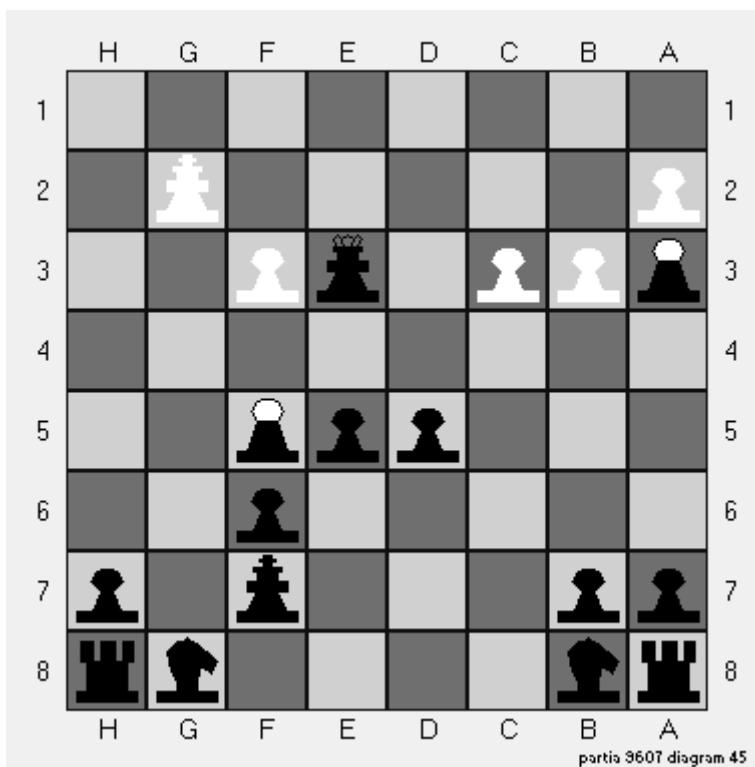


Diagram 1, partia_9607_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 52 różne ruchy.

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	H7->H5	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5
2	2	H7->H6	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6
3	3	G8->H6	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
4	4	G8->E7	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na E7
5	6	F5->G4	możliwy mat	(47:0,1/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (48:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
6	9	F5->E6	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na E6
7	11	F5->D7	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na D7
8	13	F5->C8	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F5 na C8
9	15	F7->G6	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G6
10	16	F7->G7	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7
11	17	F7->F8	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na F8
12	18	F7->E6	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E6
13	19	F7->E7	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E7
14	20	F7->E8	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na E8
15	37	E5->E4	możliwy mat	(47:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E5 na E4, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	38	D5->D4	możliwy mat	(47:0,1/8) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:8,8/8)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D5 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	39	B7->B5	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5
18	40	B7->B6	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
19	41	B8->D7	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
20	42	B8->C6	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
21	43	B8->A6	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
22	44	A3->F8	możliwy mat	(47:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na F8
23	45	A3->E7	możliwy mat	(47:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na E7
24	46	A3->D6	możliwy mat	(47:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na D6
25	47	A3->C1	możliwy mat	(47:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na C1
26	48	A3->C5	możliwy mat	(!) (47:0,9/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A3->C5 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na C5
27	49	A3->B2	możliwy mat	(47:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na B2
28	50	A3->B4	możliwy mat	(47:0,1/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (48:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A3 na B4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
29	51	A7->A5	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
30	52	A7->A6	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 52 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:
1) A3->C5, 47:0,9/9 dziewięć na dziewięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 9607.1, dla ruchu A3->C5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 48)

[46] Ga3-Gc5 (1) ruch czarnym gońcem

[47] Kg2-Kg3 (1) ruch białym królem

[48] He3-Hf2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

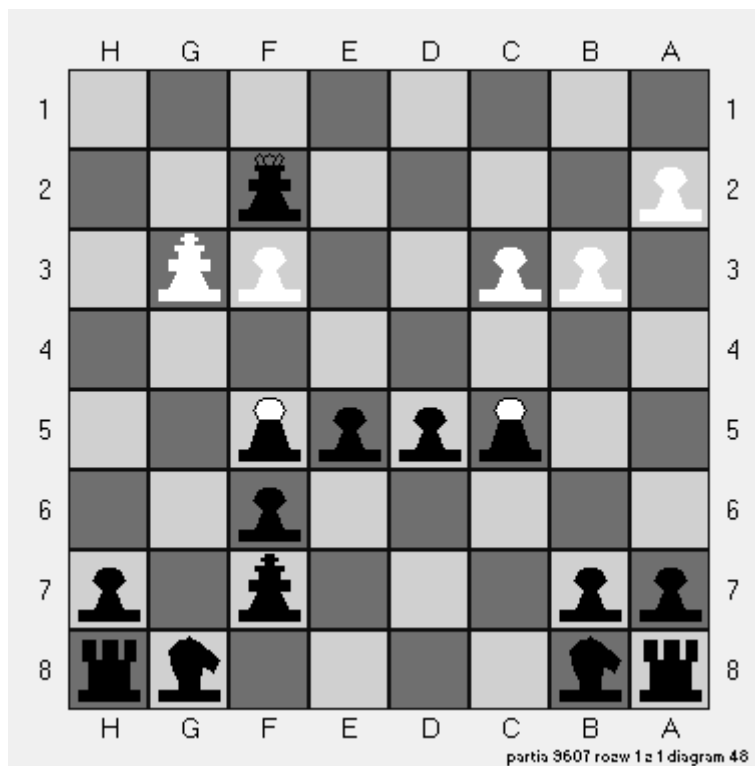


Diagram 2, partia_9607_rozw_1_z_1_diagram_48

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 9608, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g5,Sb1-Sc3,g5-g4, długość partii 32 ruchy.

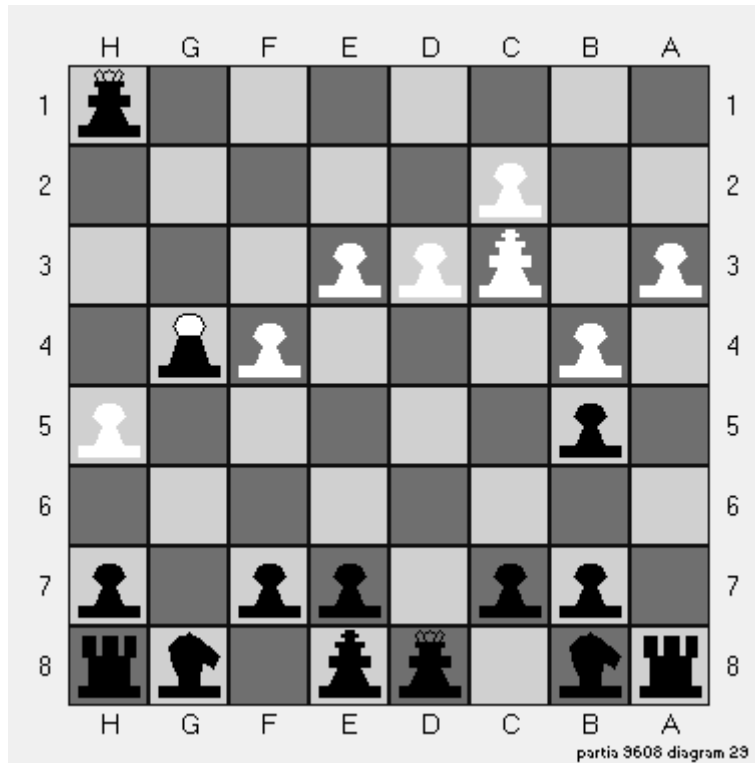


Diagram 3, partia_9608_diagram_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 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 oczekiwany ruch nr:30

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	13	H1->C1	możliwy mat	(31:0,5/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na C1
2	16	H1->A1	możliwy mat	(31:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji H1 na A1
3	28	G8->F6	możliwy mat	(31:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
4	35	D8->D3	możliwy mat	(31:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (32:3,3/3)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D3 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	36	D8->D4	możliwy mat	(31:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (32:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
6	47	A8->A3	możliwy mat	(!) (31:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A3 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A3 zбиты biały pionek

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

1) A8->A3, 31:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 9608.1, dla ruchu A8->A3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 47)

[30] Wa8:Wa3 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[31] Kc3-Kd2 (1) ruch białym królem

[32] Hh1-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

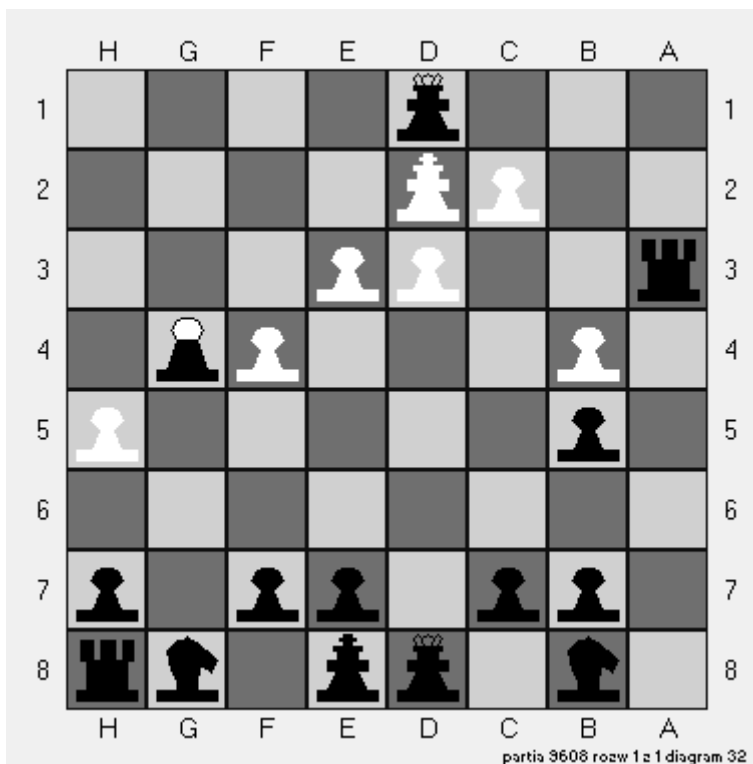


Diagram 4, partia_9608_rozw_1_z_1_diagram_32