

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

3.03.2023

9/2023



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	14
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	17
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 20 ruchów prowadzących do remisu	20
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	26
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	31
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	45
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	48
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	53
Zadanie 13. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu	57
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	67
Zadanie 15. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	71
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	88
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	97
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	100
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	113
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	125
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	130
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	133
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	138
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	145
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 34. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	157
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	164
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	169
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	175
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 40. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	185
Zadanie 41. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	192
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	200
Zadanie 43. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	203
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	210
Zadanie 45. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	216
Zadanie 46. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	224
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	230

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	233
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	236
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	241

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, 17, 20

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 26, 31, 37, 40, 45

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 48, 53, 57, 67, 71

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 77, 82, 88, 93, 97

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 100, 106, 109, 113, 117

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 120, 125, 130, 133, 138

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 145, 150, 154, 157, 164

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 169, 175, 179, 182, 185

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 192, 200, 203, 210, 216

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 224, 230, 233, 236, 241

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 10154, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g6,a2-a3,Sb8-Sa6, długość partii 66 ruchów.

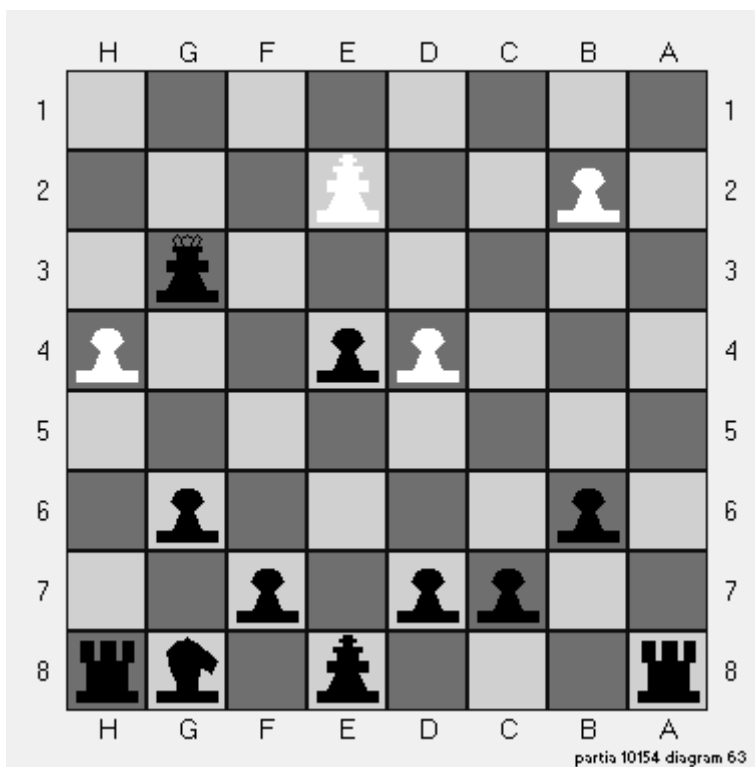


Diagram 1, partia_10154_diagram_63

Oczekiwany 64 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 48 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 66 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 65 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwany ruch nr:64

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	5	G3->H2	możliwy mat	(65:0,3/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na H2
2	8	G3->G1	możliwy mat	(65:0,2/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na G1
3	9	G3->G2	możliwy mat	(65:0,2/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na G2
4	12	G3->F2	możliwy mat	(65:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (66:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G3 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	29	E4->E3	możliwy mat	(65:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E4 na E3
6	42	A8->A1	możliwy mat	(!) (65:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A1 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A1

Spośród 48 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) A8->A1, 65:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10154.1, dla ruchu A8->A1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 42)

[64] Wa8-Wa1 (1) ruch czarną wieżą

[65] d4- d5 (1) ruch białym pionkiem

[66] Hg3-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

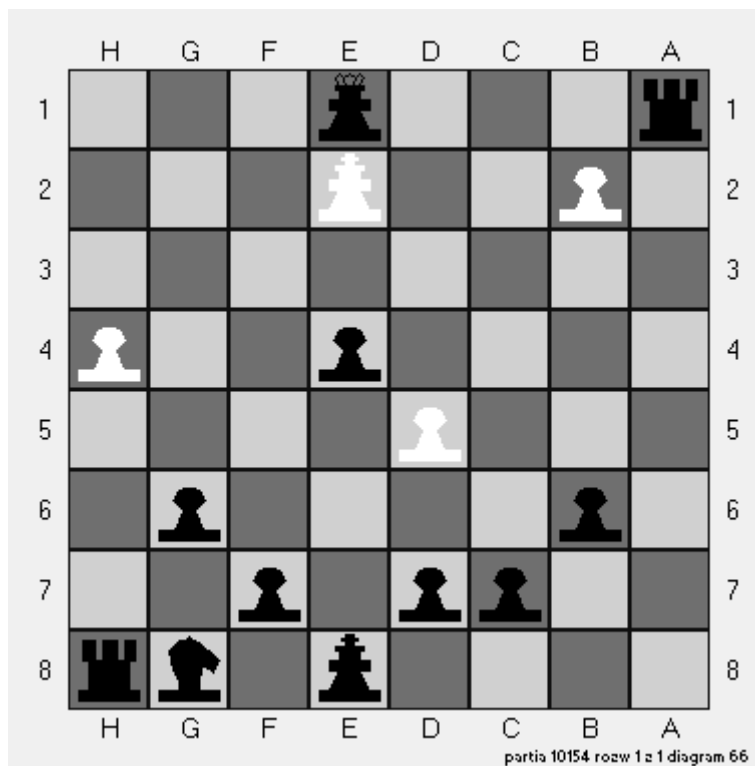


Diagram 2, partia_10154_rozw_1_z_1_diagram_66

Zadanie 2. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 10155, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h4,g7-g6,a2-a3,a7-a5, długość partii 48 ruchów.

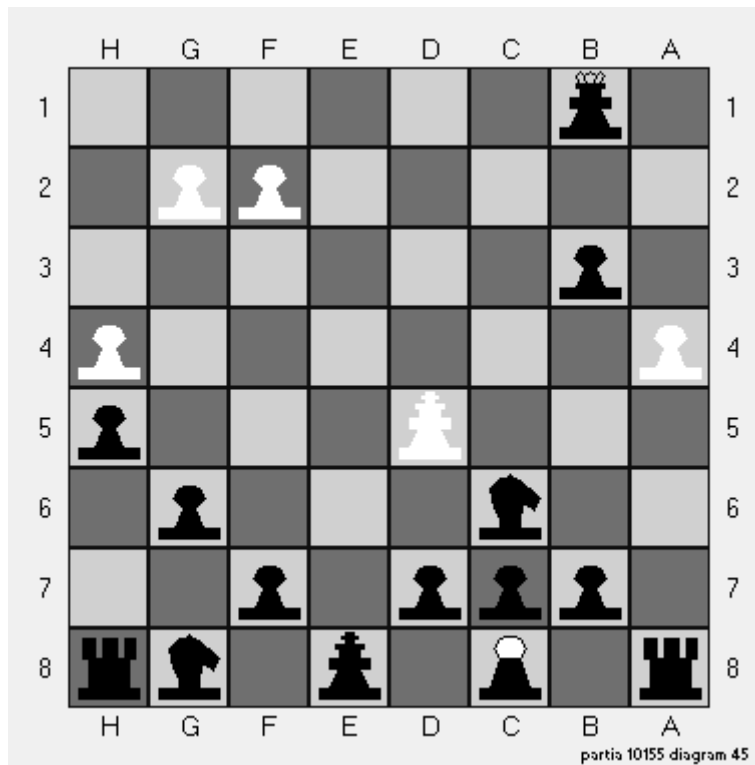


Diagram 3, partia_10155_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 41 różnych ruchów.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 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:46

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	12	D7->D6	możliwy mat	(47:0,5/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D7 na D6
2	22	B1->G1	możliwy mat	(47:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na G1
3	23	B1->F1	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na F1
4	26	B1->E4	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na E4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	28	B1->D3	możliwy mat	(!) (47:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B1->D3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na D3
6	29	B1->C1	możliwy mat	(47:0,5/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na C1
7	30	B1->C2	możliwy mat	(!) (47:0,5/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B1->C2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na C2
8	31	B1->B2	możliwy mat	(47:0,5/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B2
9	32	B1->A1	możliwy mat	(47:0,5/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na A1
10	35	B7->B5	możliwy mat	(47:0,5/7) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	36	B7->B6	możliwy mat	(47:0,5/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
12	38	A8->A4	możliwy mat	(47:0,4/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:5,5/5)			bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A4 zбиты biały pionek
13	39	A8->A5	możliwy mat	(!) (47:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A8->A5 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na A5

Spośród 41 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) B1->D3, 47:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) B1->C2, 47:0,5/5 pięć na pięć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) A8->A5, 47:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 10155.1, dla ruchu B1->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[46] Hb1-Hd3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[47] Kd5-Kc5 (1) ruch białym królem

[48] d7- d6 (1) ruch czarnym pionkiem /jest mat/

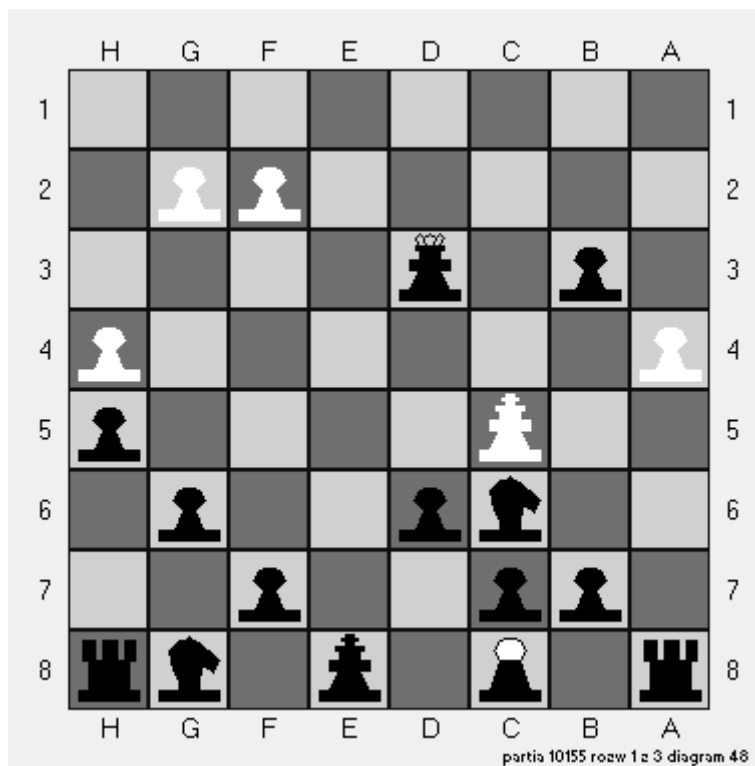


Diagram 4, partia_10155_rozw_1_z_3_diagram_48

Finał 10155.2, dla ruchu B1->C2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[46] Hb1-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem

[47] g2- g4 (1) ruch białym pionkiem

[48] Wa8-Wa5 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

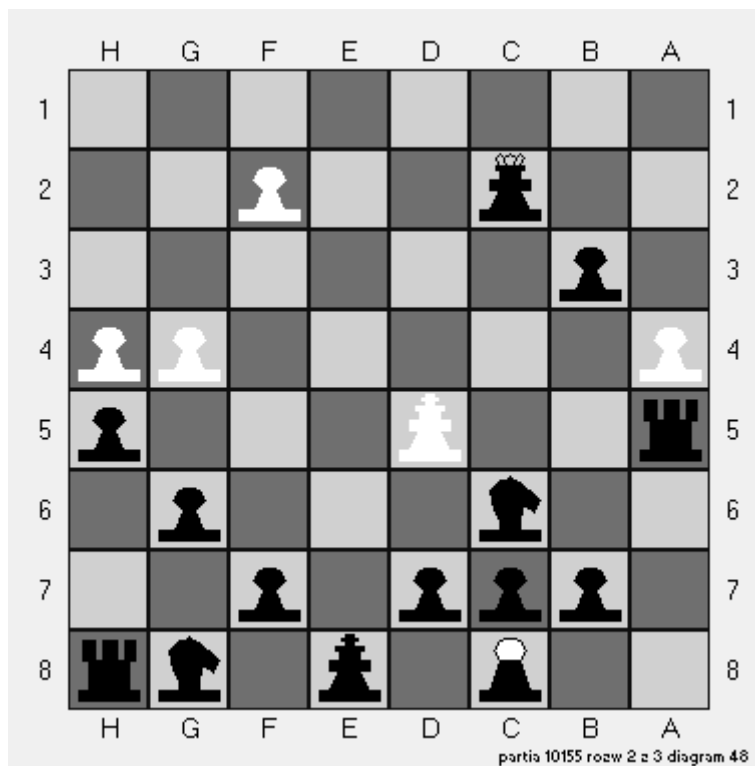


Diagram 5, partia_10155_rozw_2_z_3_diagram_48

Finał 10155.3, dla ruchu A8->A5 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 39)

[46] Wa8-Wa5 (1) ruch czarną wieżą /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[47] Kd5-Kc4 (1) ruch białym królem

[48] Hb1-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

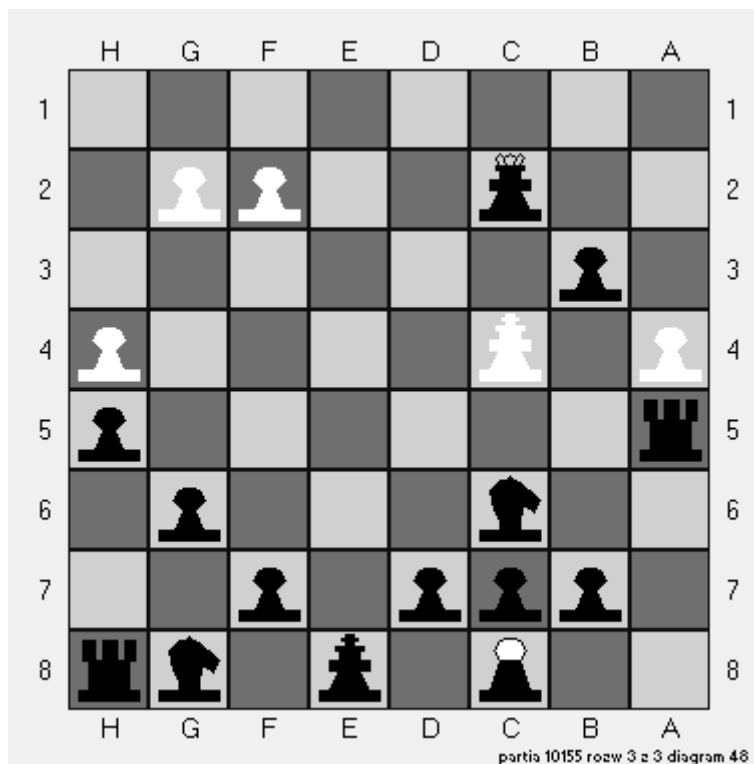


Diagram 6, partia_10155_rozw_3_z_3_diagram_48