

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

15.01.2021

3/2021



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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	12
Zadanie 3. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	15
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	20
Zadanie 5. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	26
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	36
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	41
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	48
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	51
Zadanie 10. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	57
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	66
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	70
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	73
Zadanie 14. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	76
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	85
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	90
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	97
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	100
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	103
Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	108
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	115
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	118
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	124
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	129
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	133
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	139
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	144
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	150
Zadanie 29. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	155
Zadanie 30. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	160
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	167
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	171
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	174
Zadanie 34. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	178
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	187
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	190
Zadanie 37. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	193
Zadanie 38. Znajdź 10 ruchów prowadzących do sukcesu.....	205
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	219
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	224
Zadanie 41. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	227
Zadanie 42. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	234
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	242
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	247
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	252
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	255
Zadanie 47. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	259

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	267
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	270
Zadanie 50. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	276

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, 12, 15, 20, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 36, 41, 48, 51, 57

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 66, 70, 73, 76, 85

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 90, 97, 100, 103, 108

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 115, 118, 124, 129, 133

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 139, 144, 150, 155, 160

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 167, 171, 174, 178, 187

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 190, 193, 205, 219, 224

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 227, 234, 242, 247, 252

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 255, 259, 267, 270, 276

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 4 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 4403, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d5,f2-f3,Sb8-Sa6, długość partii 46 ruchów.

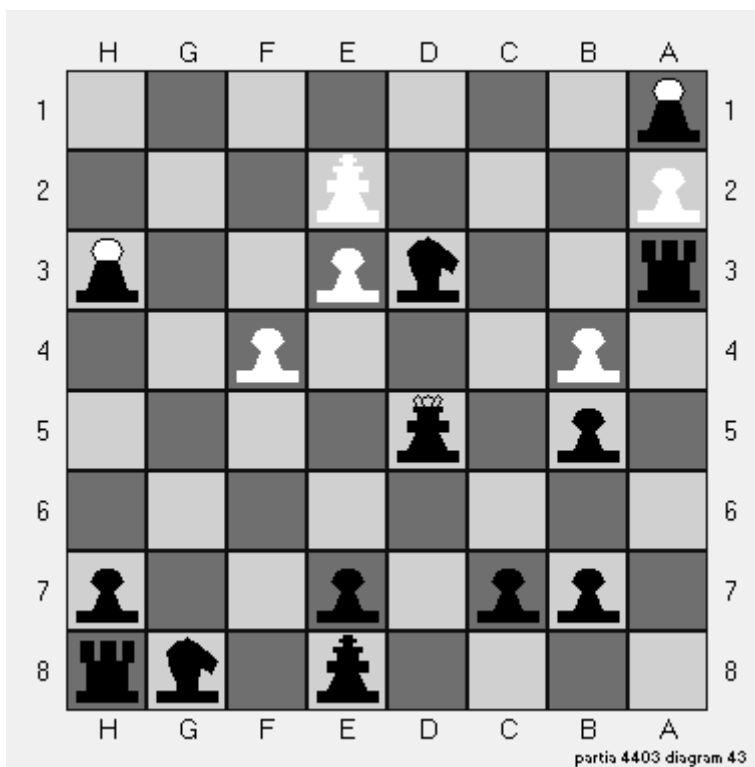


Diagram 1, partia_4403_diagram_43

Oczekiwany 44 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 61 różnych ruchów.

Zaproponuj cztery ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 46 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 45 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:44

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	H3->G4	możliwy mat	(!) (45:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H3->G4 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na G4
2	28	D5->G2	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->G2 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na G2
3	29	D5->G5	możliwy mat	(45:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
4	43	D5->B3	możliwy mat	(45:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (46:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
5	44	D5->A2	możliwy mat	(!) (45:0,2/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:2,2/2)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D5->A2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na A2 zбиты biały pionek
6	56	A3->A2	możliwy mat	(!) (45:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (46:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A3->A2 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji A3 na A2 zбиты biały pionek

Spośród 61 ruchów, cztery ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) A3->A2, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) D5->G2, 45:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 3) H3->G4, 45:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 4) D5->A2, 45:0,2/2 dwie na dwie ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 4403.1, dla ruchu A3->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 56)

[44] Wa3:Wa2 (2) pobicie czarną wieżą białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Ke2-Kd1 (1) ruch białym królem

[46] Gh3-Gg4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

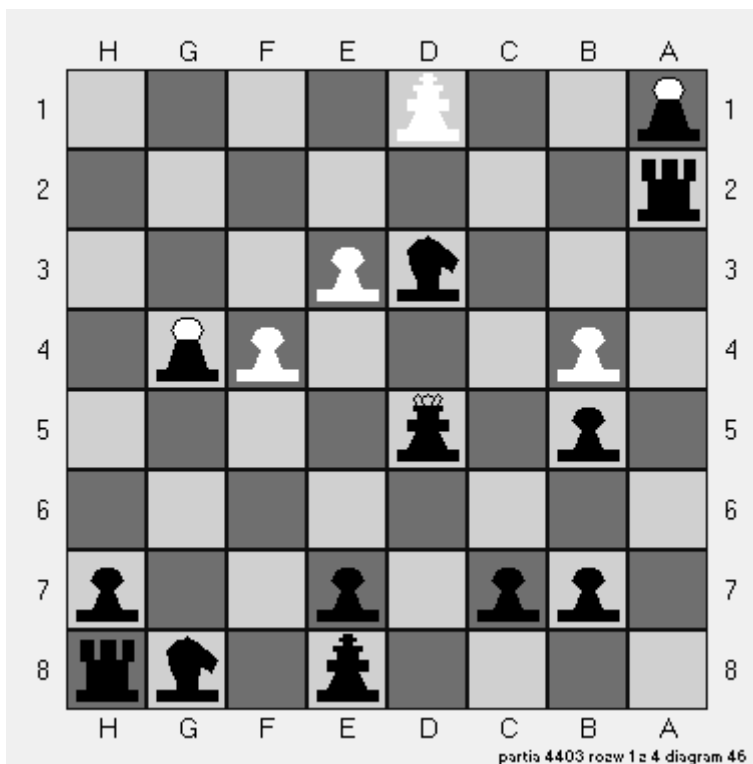


Diagram 2, partia_4403_rozw_1_z_4_diagram_46

Finał 4403.2, dla ruchu D5->G2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[44] Hd5-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[45] Ke2-Kd1 (1) ruch białym królem

[46] Gh3-Gg4 (1) ruch czarnym gońcem /jest mat/

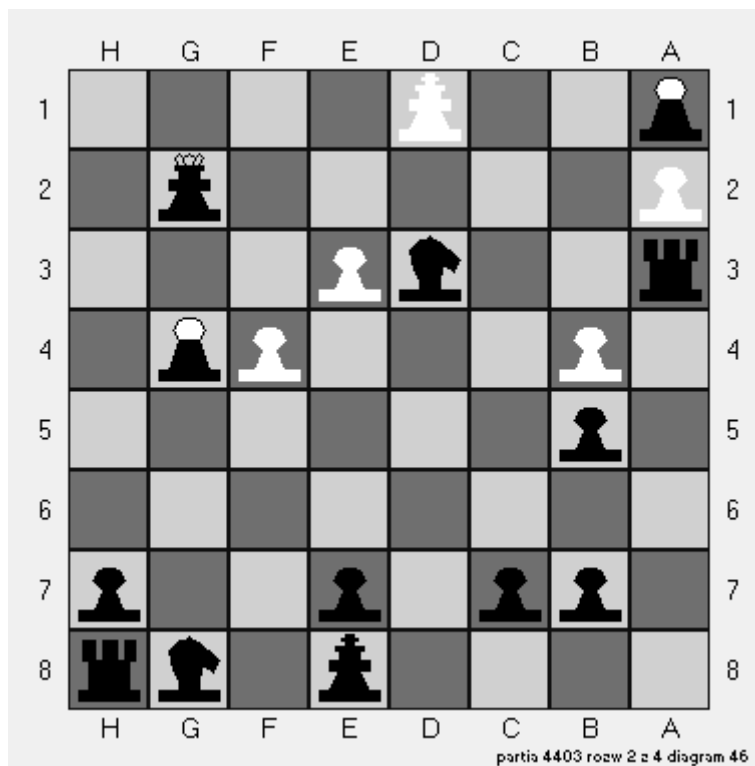


Diagram 3, partia_4403_rozw_2_z_4_diagram_46

Finał 4403.3, dla ruchu H3->G4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[44] Gh3-Gg4 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[45] Ke2-Kf1 (1) ruch białym królem

[46] Hd5-Hh1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

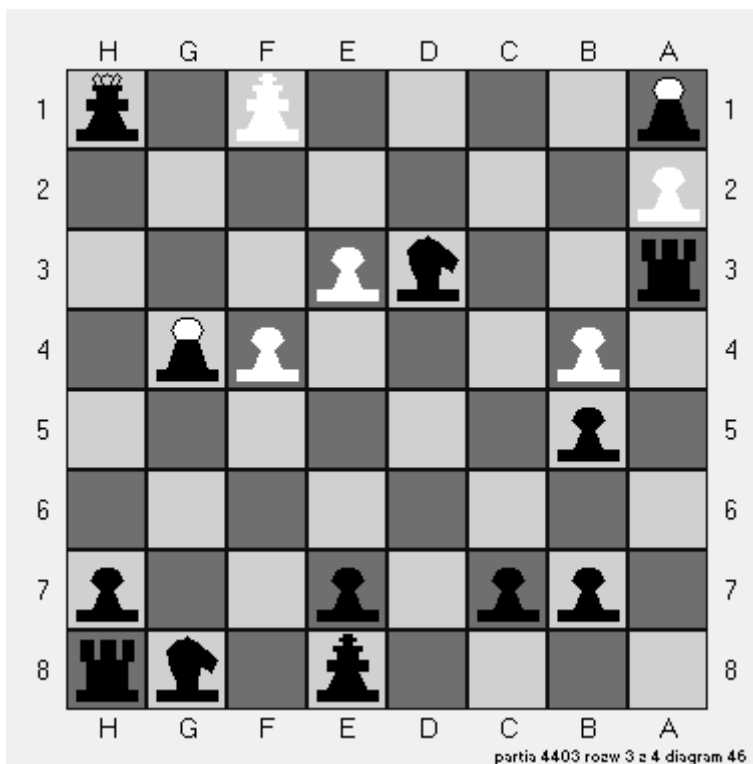


Diagram 4, partia_4403_rozw_3_z_4_diagram_46

Finał 4403.4, dla ruchu D5->A2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 44)

[44] Hd5:Ha2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 2 ruchy

[45] Ke2-Kf3 (1) ruch białym królem

[46] Ha2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

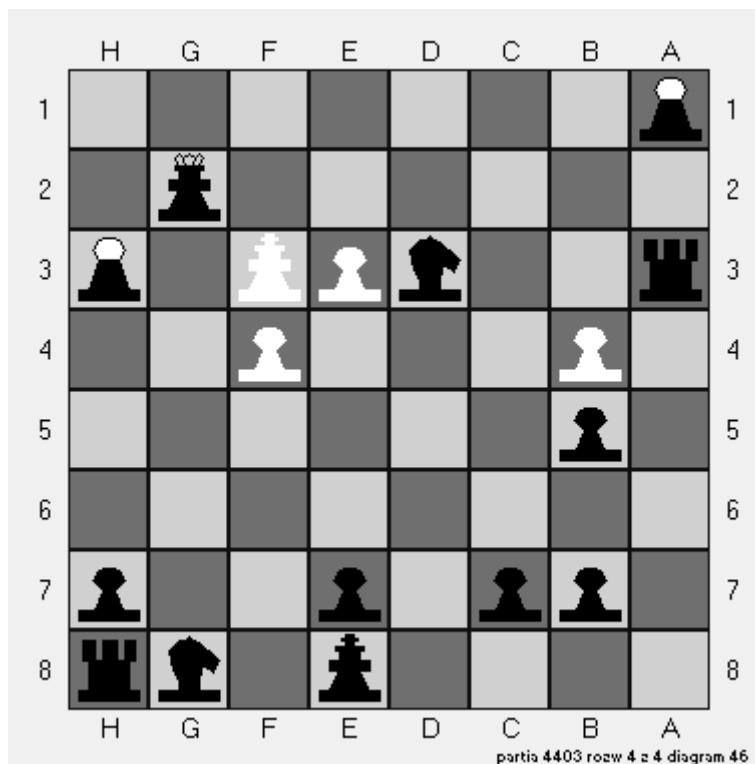


Diagram 5, partia_4403_rozw_4_z_4_diagram_46

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 4404, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d5,f2-f3,a7-a5, długość partii 28 ruchów.

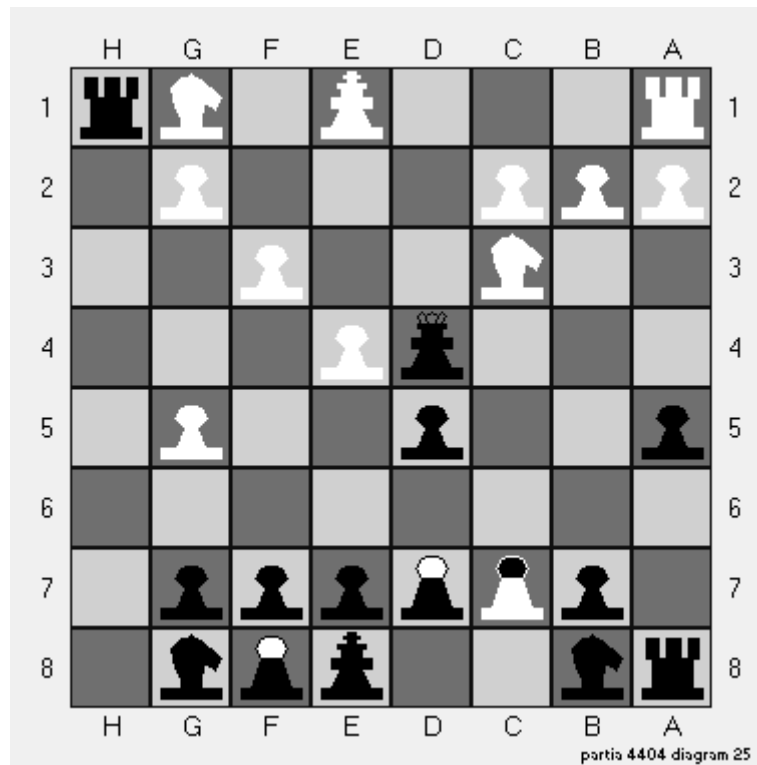


Diagram 6, partia_4404_diagram_25

Oczekiwany 26 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 47 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 28 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 27 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:26

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	(27:0,2/32) w 2 ruchu [3,0,1,1,0](?) <3,0,1,1,0>, (!) (28:32,32/32)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H1 na H2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego Konia lub czarnego pionka
2	17	D4->F2	możliwy mat	(27:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (28:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na F2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	19	D4->E3	możliwy mat	(!) (27:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (28:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D4->E3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D4 na E3
4	34	D7->G4	możliwy mat	(27:0,1/30) w 2 ruchu [3,1,1,0,0](?) <3,1,1,0,0>, (!) (28:30,30/30)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	39	D7->B5	możliwy mat	(27:0,25/28) w 2 ruchu [3,1,1,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (28:28,28/28)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji D7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia lub czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 47 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D4->E3, 27:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadziły do sukcesu

Finał 4404.1, dla ruchu D4->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 19)

[26] Hd4-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[27] Ke1-Kf1 (1) ruch białym królem

[28] Wh1:Wg1 (2) pobicie czarną wieżą białego konia /jest mat/

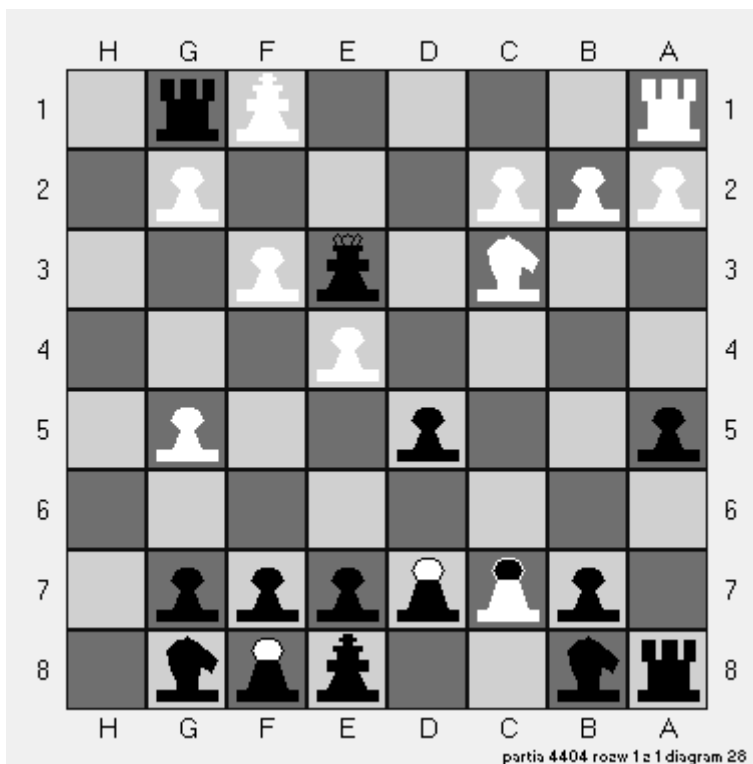


Diagram 7, partia_4404_rozw_1_z_1_diagram_28