

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

19.03.2021

12/2021



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 1 ruch prowadzący do sukcesu	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	10
Zadanie 3. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	13
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	21
Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	38
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	50
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	62
Zadanie 14. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	65
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	76
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	81
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	86
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	92
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	112
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	121
Zadanie 26. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	127
Zadanie 27. Znajdź 11 ruchów prowadzących do sukcesu	133
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	150
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	157
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	170
Zadanie 33. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	177
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	187
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	191
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	194
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	204
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	210
Zadanie 41. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	215
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	223
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	228
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	237
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	241
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	244

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	249
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	253
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	258

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, 10, 13, 21, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 35, 38, 44, 50

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 54, 57, 62, 65, 70

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 76, 81, 86, 92, 98

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 103, 106, 112, 115, 121

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 127, 133, 150, 157, 160

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 166, 170, 177, 182, 187

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 191, 194, 201, 204, 210

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 215, 223, 228, 232, 237

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 241, 244, 249, 253, 258

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 4853, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,g2-g3,h7-h6, długość partii 32 ruchy.

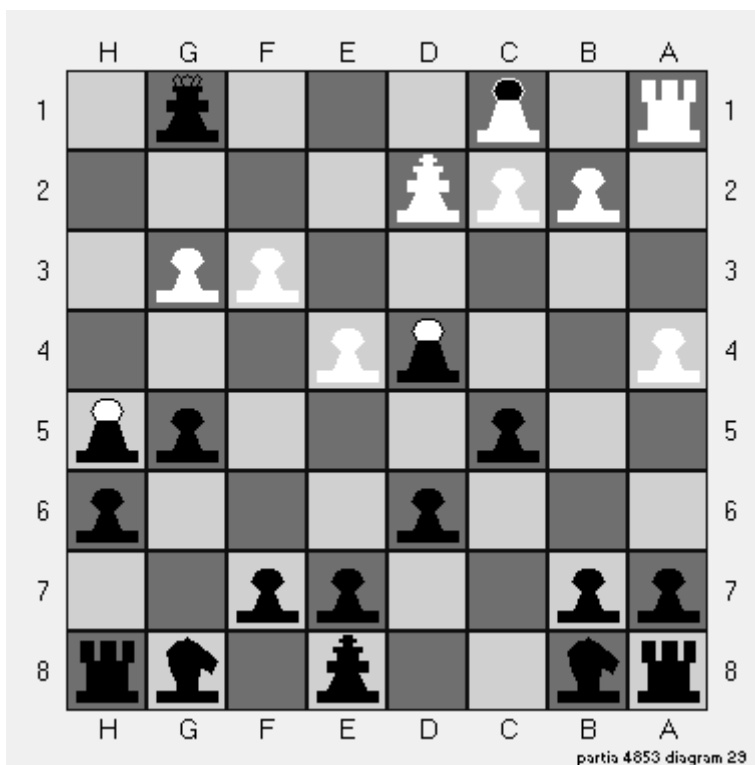


Diagram 1, partia_4853_diagram_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 39 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 oczekiwanego ruchu nr:30

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H5->G4	możliwy mat	(31:0,1/13) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
2	3	H5->F3	możliwy mat	(31:0,10/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:11,11/11)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H5 na F3 zбиты biały pionek
3	4	H8->H7	możliwy mat	(31:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7
4	5	G1->H1	możliwy mat	(31:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H1
5	8	G1->G3	możliwy mat	(31:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G3 zбиты biały pionek
6	9	G1->F1	możliwy mat	(31:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F1
7	10	G1->F2	możliwy mat	(31:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F2
8	12	G1->E3	możliwy mat	(!) (31:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: G1->E3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na E3
9	16	G8->F6	możliwy mat	(31:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
10	17	F7->F5	możliwy mat	(31:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	18	F7->F6	możliwy mat	(31:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6
12	19	E7->E5	możliwy mat	(31:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5
13	20	E7->E6	możliwy mat	(31:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6
14	21	E8->F8	możliwy mat	(31:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8
15	22	E8->D7	możliwy mat	(31:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7

16	23	E8->D8	możliwy mat	(31:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8
17	31	D6->D5	możliwy mat	(31:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	32	C5->C4	możliwy mat	(31:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:11,11/11)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na C4
19	33	B7->B5	możliwy mat	(31:0,1/14) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:14,14/14)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	34	B7->B6	możliwy mat	(31:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6
21	35	B8->D7	możliwy mat	(31:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7
22	36	B8->C6	możliwy mat	(31:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6
23	37	B8->A6	możliwy mat	(31:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6
24	38	A7->A5	możliwy mat	(31:0,1/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:12,12/12)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5
25	39	A7->A6	możliwy mat	(31:0,1/13) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (32:13,13/13)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6

Spośród 39 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G1->E3, 31:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4853.1, dla ruchu G1->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[30] Hg1-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[31] Kd2-Kd1 (1) ruch białym królem

[32] Gh5:Gf3 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest mat/

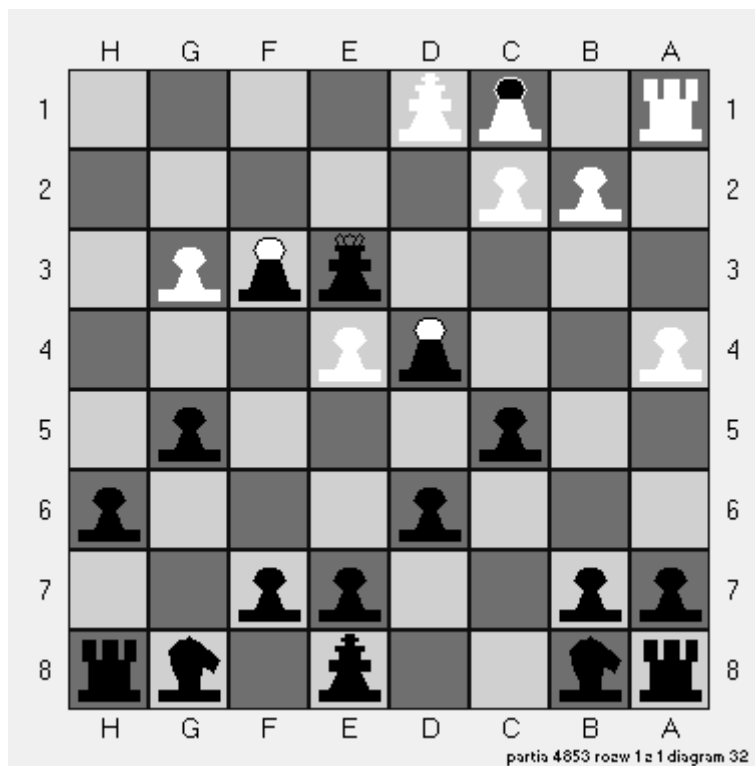


Diagram 2, partia_4853_rozw_1_z_1_diagram_32

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 4854, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,g2-g3,g7-g5, długość partii 44 ruchy.

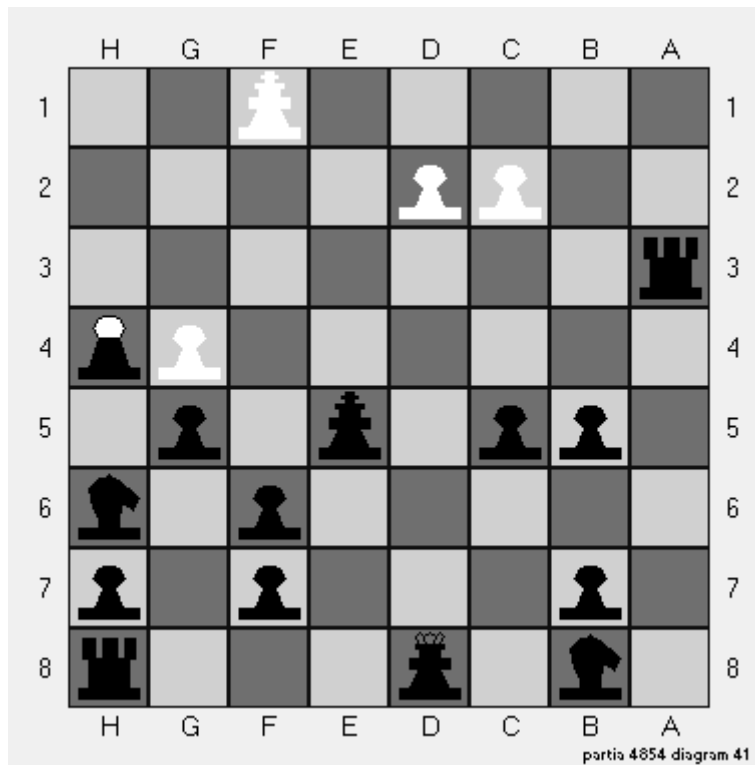


Diagram 3, partia_4854_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 różnych ruchów.

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 oczekiwany ruch nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	21	D8->D2	możliwy mat	(!) (43:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: D8->D2 wygrasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D2 zbity biały pionek
2	23	D8->D4	możliwy mat	(43:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D4
3	24	D8->D5	możliwy mat	(43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D5

Spośród 50 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D8->D2, 43:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 4854.1, dla ruchu D8->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[42] Hd8:Hd2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka

[43] Kf1-Kg1 (1) ruch białym królem

[44] Wa3-Wa1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

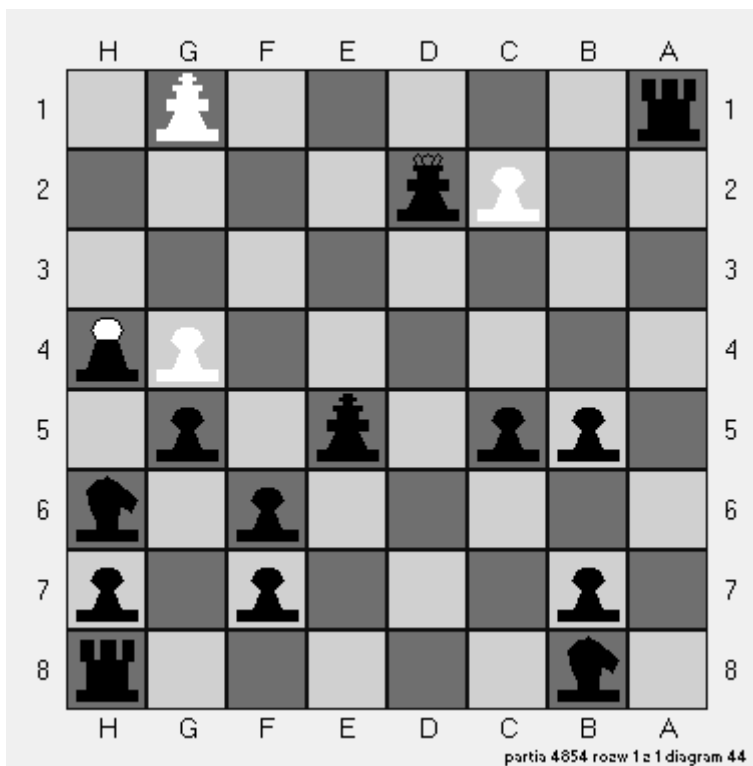


Diagram 4, partia_4854_rozw_1_z_1_diagram_44