

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

9.07.2021

28/2021



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 5 ruchów prowadzących do sukcesu	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	16
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	19
Zadanie 5. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	29
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	35
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	38
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	44
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	49
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	52
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	58
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	61
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	64
Zadanie 16. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	69
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	76
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	79
Zadanie 19. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	83
Zadanie 20. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	87
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	94
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	99
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	104
Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	107
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	117
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	123
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	126
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	132
Zadanie 30. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	137
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	142
Zadanie 32. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	145
Zadanie 33. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	149
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	154
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	159
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	165
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	178
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	185
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	192
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	198
Zadanie 45. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	204
Zadanie 46. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	211
Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	217

Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	224
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	229
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	233

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, 9, 16, 19, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 29, 32, 35, 38, 44

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 49, 52, 58, 61, 64

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 69, 76, 79, 83, 87

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 94, 99, 104, 107, 114

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 117, 123, 126, 132, 137

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 142, 145, 149, 154, 159

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 165, 171, 174, 178, 182

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 185, 188, 192, 198, 204

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 211, 217, 224, 229, 233

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.gryiszechy.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.gryiszechy.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 5668, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c5,a2-a3,d7-d5, długość partii 38 ruchów.

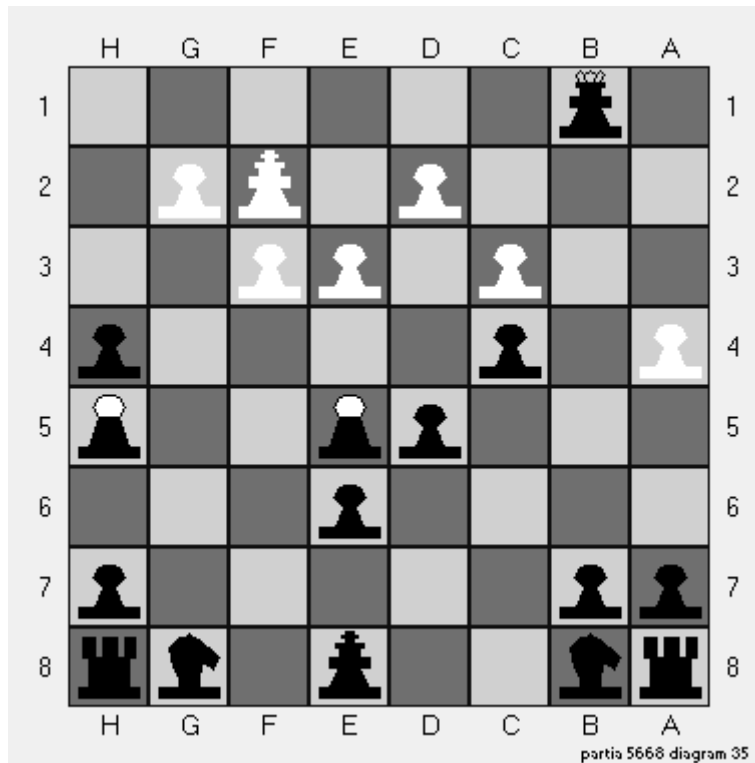


Diagram 1, partia_5668_diagram_35

Oczekiwany 36 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 49 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 38 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 37 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:36

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	8	G8->F6	możliwy mat	(37:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6
2	10	E5->H2	możliwy mat	(37:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na H2
3	11	E5->G3	możliwy mat	(!) (37:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E5->G3 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na G3
4	17	E5->C3	możliwy mat	(37:0,2/9) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (38:9,9/9)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji E5 na C3 zбитый biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
5	32	B1->D1	możliwy mat	(37:0,3/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (38:7,7/7)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na D1

Spośród 49 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E5->G3, 37:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5668.1, dla ruchu E5->G3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 11)

[36] Ge5-Gg3 (1) ruch czarnym gońcem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[37] Kf2-Ke2 (1) ruch białym królem

[38] Hb1-He1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

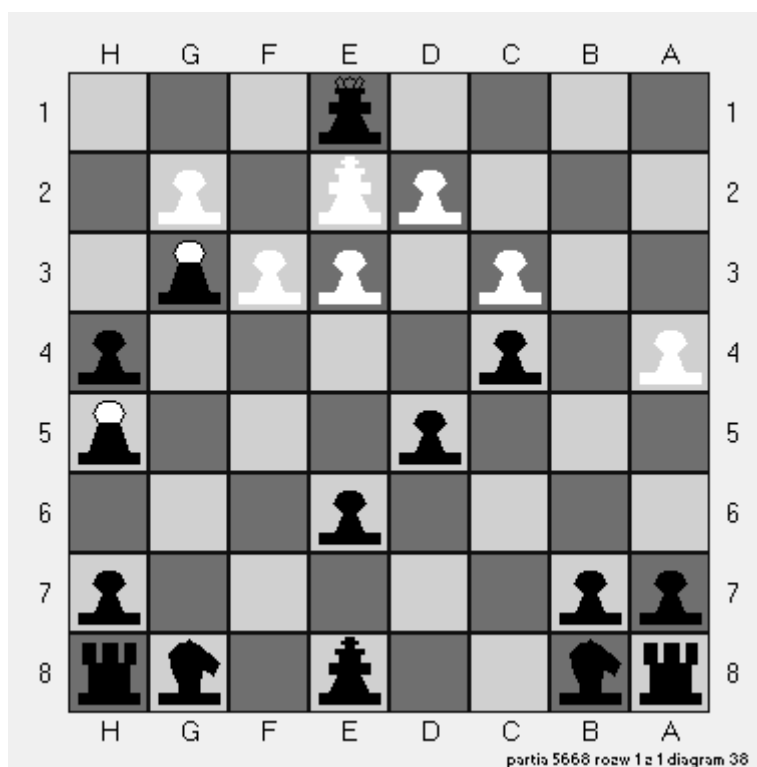


Diagram 2, partia_5668_rozw_1_z_1_diagram_38

Zadanie 2. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 5669, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,c7-c5,a2-a3,d7-d6, długość partii 48 ruchów.

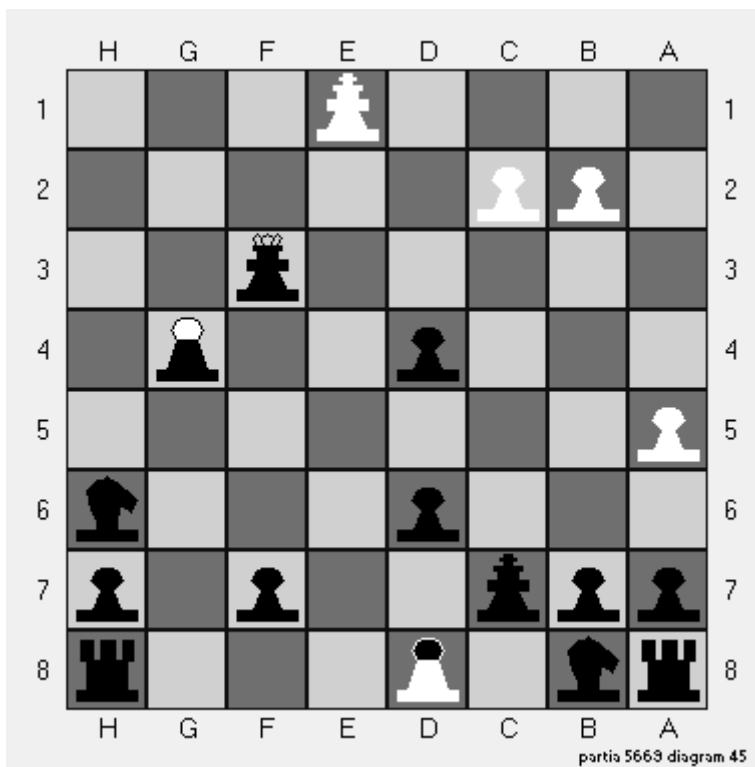


Diagram 3, partia_5669_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 5 różnych ruchów.

Zaproponuj pięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 ruchu.

1) _____

2) _____

3) _____

4) _____

5) _____

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	H8->D8	możliwy mat	(!) (47:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H8->D8 wygrasz	bijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na D8 zбиты biały Goniec
2	2	C7->D7	możliwy mat	(!) (47:0,12/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C7->D7 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na D7
3	3	C7->D8	możliwy mat	(!) (47:0,6/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C7->D8 wygrasz	bijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na D8 zбиты biały Goniec
4	4	C7->C6	możliwy mat	(!) (47:0,12/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C7->C6 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na C6
5	5	C7->C8	możliwy mat	(!) (47:0,12/12) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:12,12/12)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C7->C8 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji C7 na C8

Spośród 5 ruchów, pięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) C7->D8, 47:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) C7->D7, 47:0,12/12 dwanaście na dwanaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) H8->D8, 47:0,6/6 sześć na sześć ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 4) C7->C6, 47:0,12/12 dwanaście na dwanaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 5) C7->C8, 47:0,12/12 dwanaście na dwanaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5669.1, dla ruchu C7->D8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[46] Kc7:Kd8 (2) pobicie czarnym królem białego gońca

[47] a5- a6 (1) ruch białym pionkiem

[48] Hf3-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

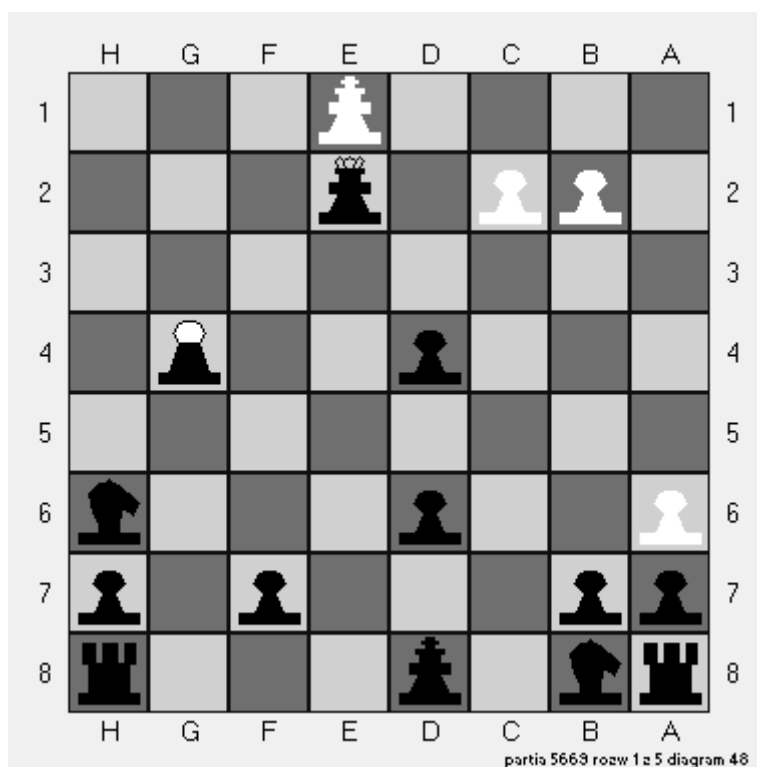


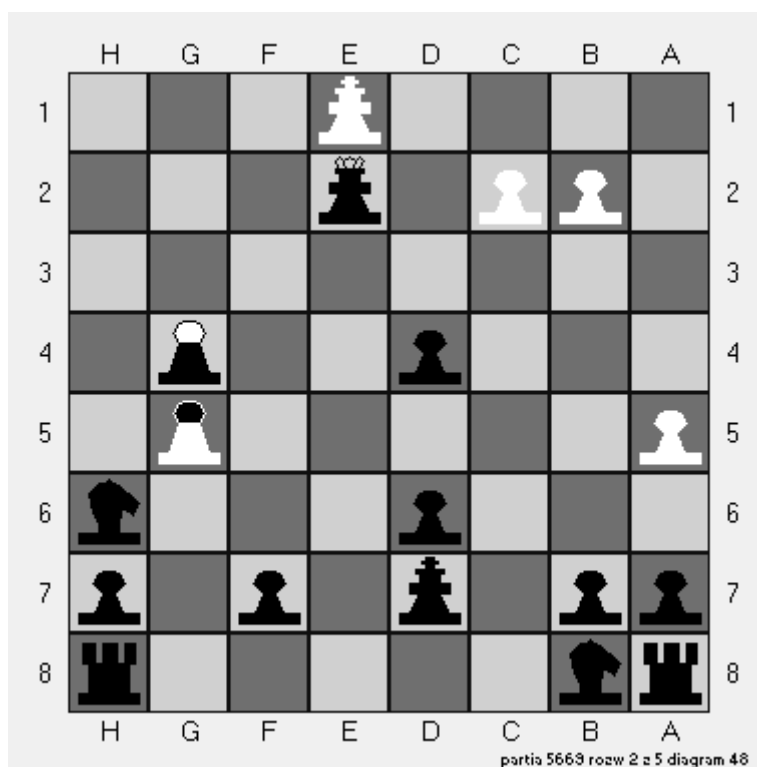
Diagram 4, partia_5669_rozw_1_z_5_diagram_48

Finał 5669.2, dla ruchu C7->D7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[46] Kc7-Kd7 (1) ruch czarnym królem

[47] Gd8-Gg5 (1) ruch białym gońcem

[48] Hf3-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/



Finał 5669.3, dla ruchu H8->D8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[46] Wh8:Wd8 (2) pobicie czarną wieżą białego gońca

[47] a5- a6 (1) ruch białym pionkiem

[48] Hf3-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

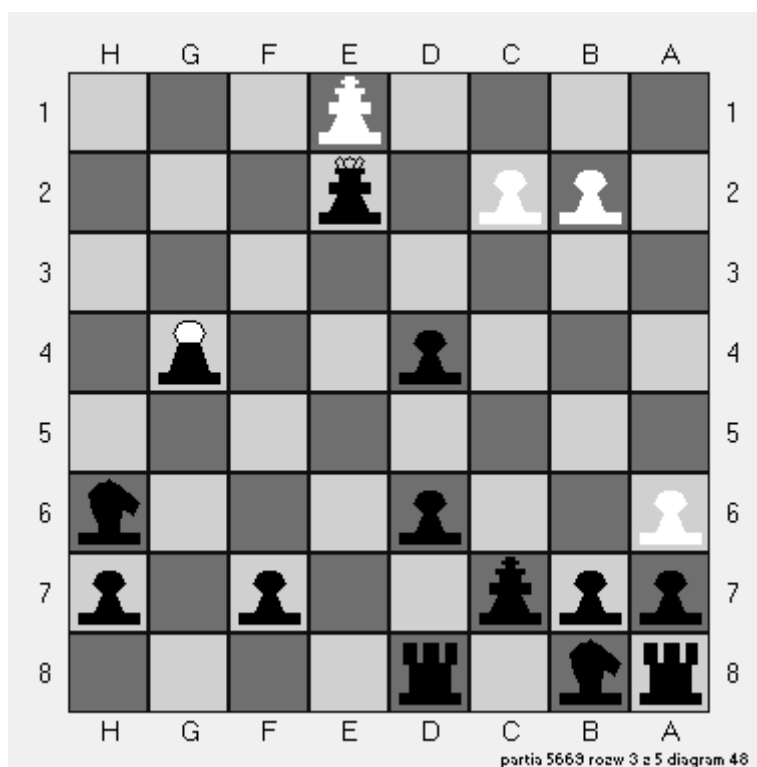


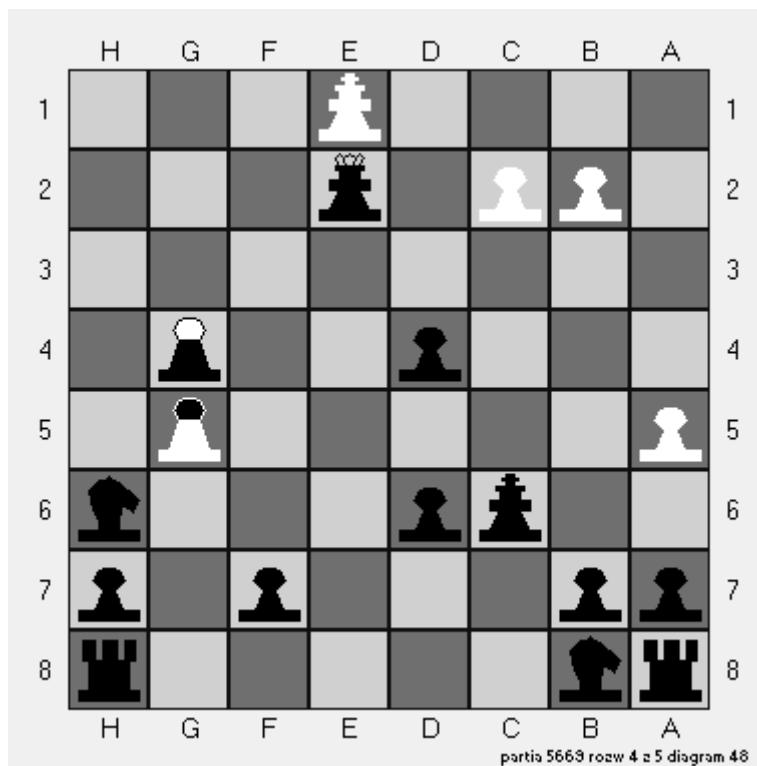
Diagram 6, partia_5669_rozw_3_z_5_diagram_48

Finał 5669.4, dla ruchu C7->C6 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[46] Kc7-Kc6 (1) ruch czarnym królem

[47] Gd8-Gg5 (1) ruch białym gońcem

[48] Hf3-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/



Finał 5669.5, dla ruchu C7->C8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[46] Kc7-Kc8 (1) ruch czarnym królem

[47] Gd8-Gg5 (1) ruch białym gońcem

[48] Hf3-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

