

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

28.01.2022

4/2022



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 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	6
Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	11
Zadanie 3. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	15
Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	21
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	25
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	28
Zadanie 7. Znajdź 7 ruchów prowadzących do sukcesu.....	33
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	45
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	48
Zadanie 10. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	53
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	59
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	64
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	68
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	71
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	74
Zadanie 16. Znajdź 12 ruchów prowadzących do sukcesu.....	80
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	95
Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	98
Zadanie 19. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	102
Zadanie 20. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	109
Zadanie 21. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	114
Zadanie 22. Znajdź 9 ruchów prowadzących do sukcesu.....	119
Zadanie 23. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	133
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	142
Zadanie 25. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	145
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	150
Zadanie 27. Znajdź 35 ruchów prowadzących do sukcesu.....	153
Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	193
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	199
Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	204
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	209
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	214
Zadanie 33. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	218
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	228
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	235
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	241
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	247
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	252
Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	257
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	260
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	264
Zadanie 42. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu.....	267
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	276
Zadanie 44. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	282
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	289
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	292
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	298

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	301
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	306
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	312

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, 11, 15, 21, 25

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 28, 33, 45, 48, 53

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 59, 64, 68, 71, 74

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 80, 95, 98, 102, 109

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 114, 119, 133, 142, 145

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 150, 153, 193, 199, 204

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 209, 214, 218, 228, 235

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 241, 247, 252, 257, 260

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 264, 267, 276, 282, 289

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 292, 298, 301, 306, 312

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 3 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 7141, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sc6,d2-d4,Wa8-Wb8, długość partii 66 ruchów.

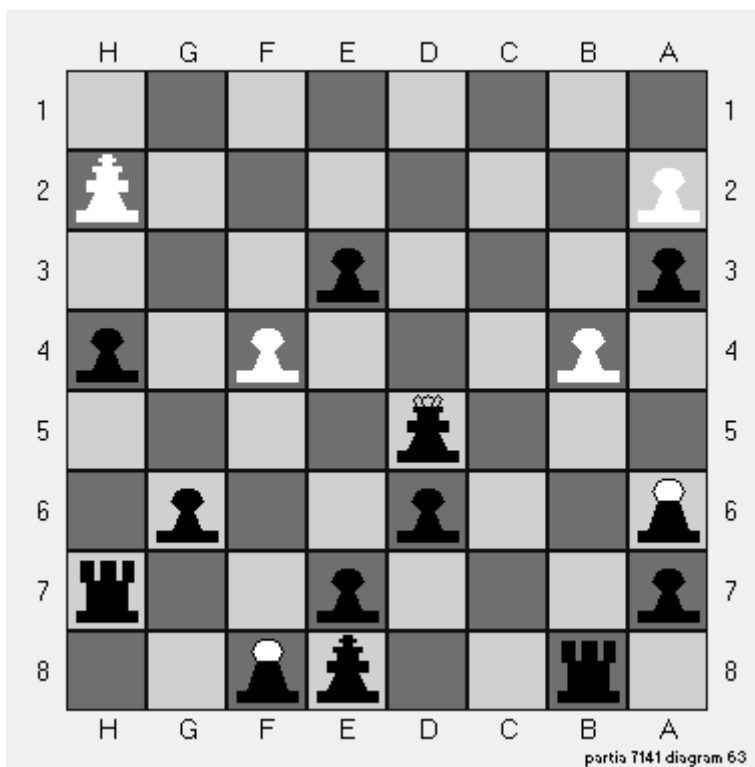


Diagram 1, partia_7141_diagram_63

Oczekiwany 64 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 53 różne ruchy.

Zaproponuj trzy ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 66 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 65 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:64

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H4->H3	możliwy mat	(!) (65:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: H4->H3 wygrasz	niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H4 na H3
2	19	D5->G5	możliwy mat	(65:0,1/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (66:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D5 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
3	47	A6->F1	możliwy mat	(!) (65:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A6->F1 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na F1
4	48	A6->E2	możliwy mat	(65:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na E2
5	53	A6->B7	możliwy mat	(!) (65:0,4/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (66:4,4/4)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A6->B7 wygrasz	niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na B7

Spośród 53 ruchów, trzy ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) A6->F1, 65:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadziły do sukcesu
- 2) H4->H3, 65:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadziły do sukcesu
- 3) A6->B7, 65:0,4/4 cztery na cztery ścieżki będą prowadziły do sukcesu

Finał 7141.1, dla ruchu A6->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 47)

[64] Ga6-Gf1 (1) ruch czarnym gońcem

[65] b4- b5 (1) ruch białym pionkiem

[66] Hd5-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

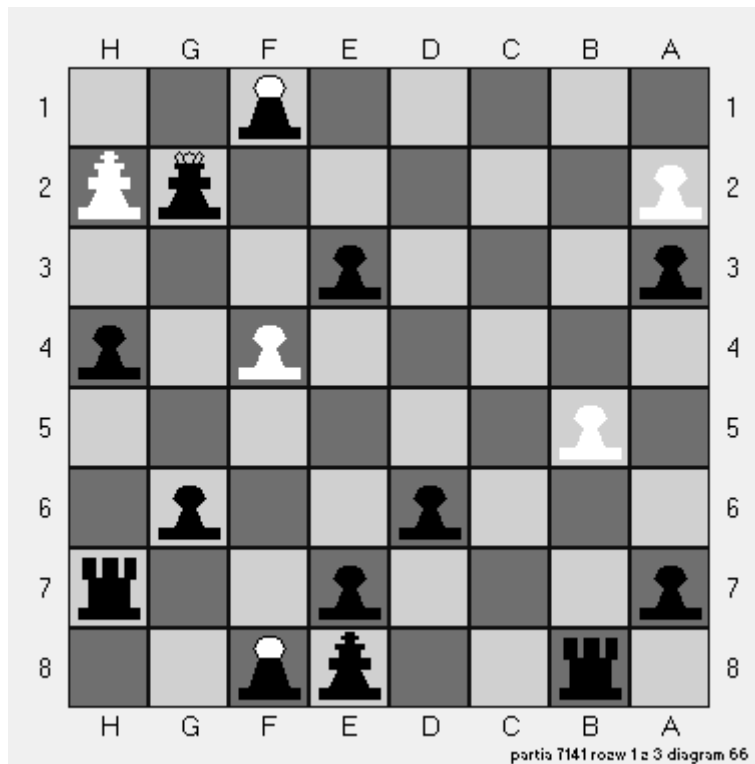


Diagram 2, partia_7141_rozw_1_z_3_diagram_66

Finał 7141.2, dla ruchu H4->H3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 1)

[64] h4- h3 (1) ruch czarnym pionkiem

[65] Kh2-Kg3 (1) ruch białym królem

[66] Hd5-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

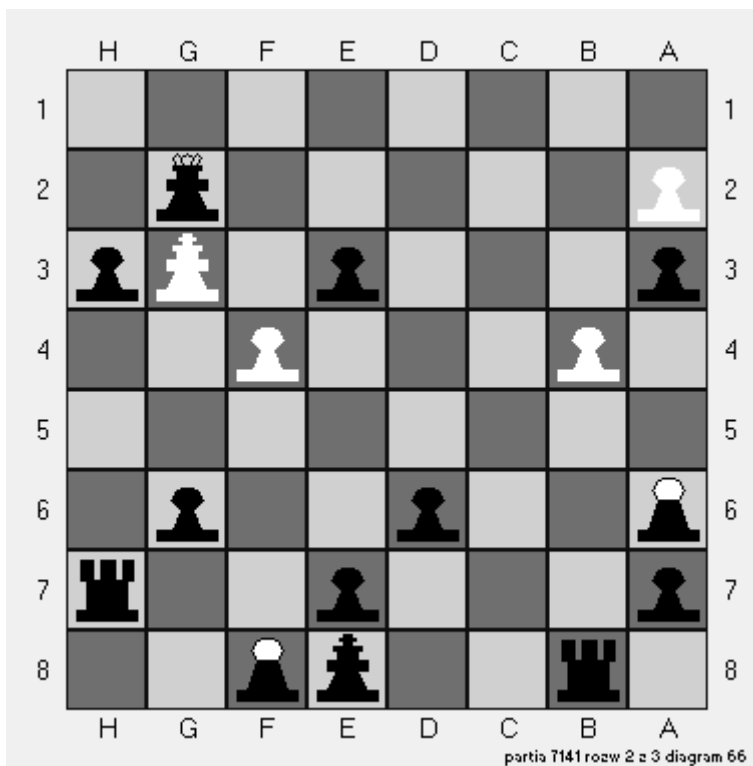


Diagram 3, partia_7141_rozw_2_z_3_diagram_66

Finał 7141.3, dla ruchu A6->B7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 53)

[64] Ga6-Gb7 (1) ruch czarnym gońcem

[65] Kh2-Kh3 (1) ruch białym królem

[66] Hd5-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

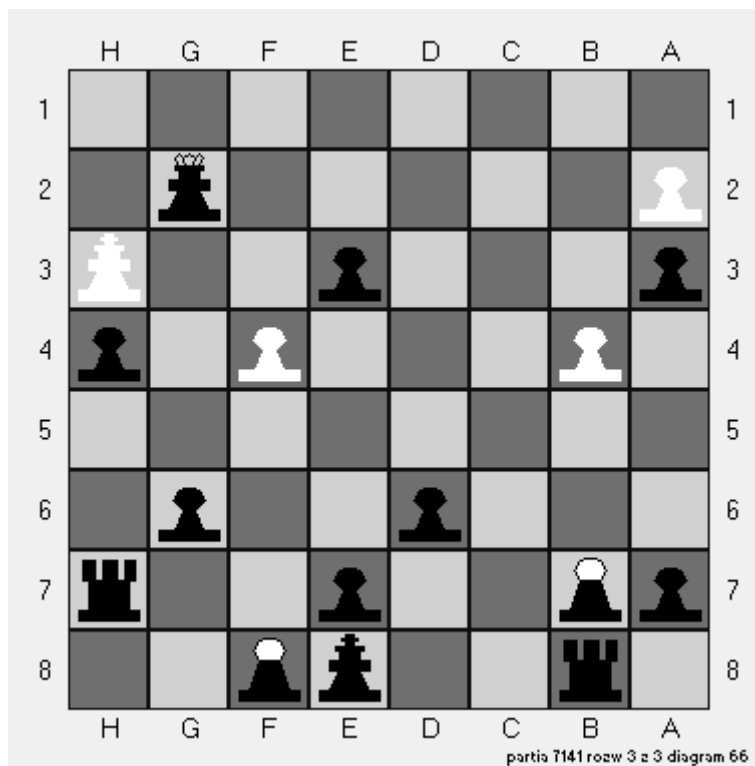


Diagram 4, partia_7141_rozw_3_z_3_diagram_66

Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 7142, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,Sb8-Sc6,c2-c3,h7-h5, długość partii 44 ruchy.

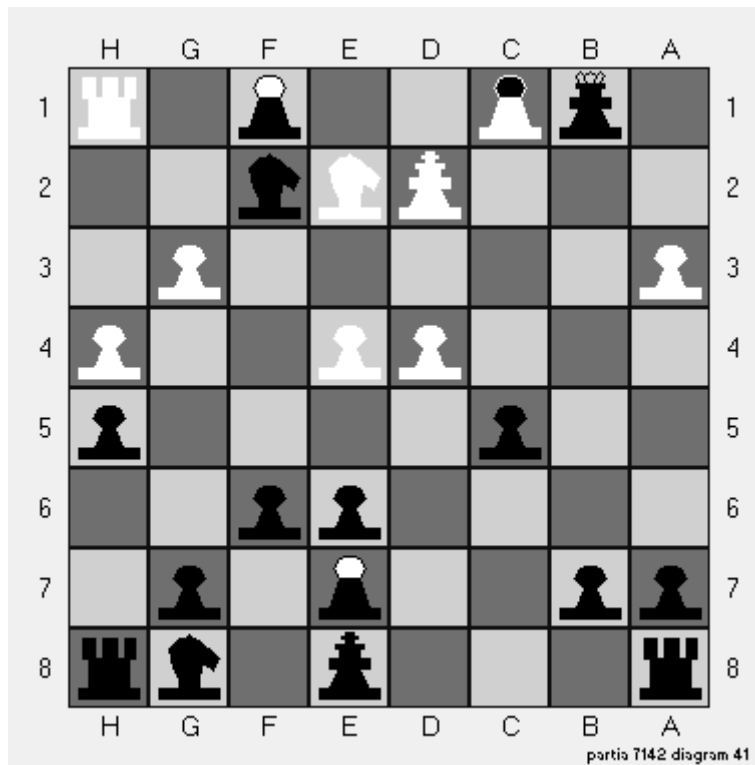


Diagram 5, partia_7142_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

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 oczekiwanego ruchu nr:42

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	6	F1->H3	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F1 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	7	F1->G2	możliwy mat	(43:0,1/18) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F1 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	8	F1->E2	możliwy mat	(43:0,2/16) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (44:16,16/16)			bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F1 na E2 zбитy biały Koń, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	14	F2->D3	możliwy mat	(43:0,3/16) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (44:16,16/16)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F2 na D3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	25	C5->D4	możliwy mat	(43:0,1/13) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (44:13,13/13)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C5 na D4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	27	B1->E4	możliwy mat	(43:0,1/14) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (44:14,14/14)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na E4 zбитy biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
7	28	B1->D3	możliwy mat	(!) (43:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B1->D3 wygrasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na D3
8	30	B1->C2	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na C2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
9	31	B1->B2	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

10	34	B1->B5	możliwy mat	(43:0,1/17) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (44:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
11	37	B1->A2	możliwy mat	(43:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B1 na A2
12	38	B7->B5	możliwy mat	(43:0,1/16) w 2 ruchu [1,1,0,0,0](?) <1,1,0,0,0>, (!) (44:16,16/16)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka

Spośród 44 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) B1->D3, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 7142.1, dla ruchu B1->D3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

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

[43] Kd2-Ke1 (1) ruch białym królem

[44] Hd3:He2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest mat/

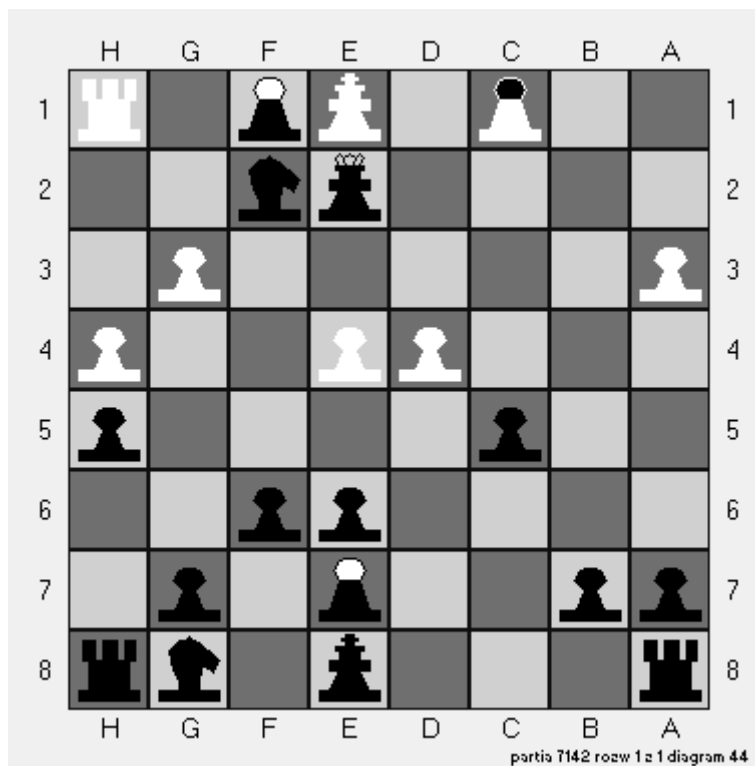


Diagram 6, partia_7142_rozw_1_z_1_diagram_44