

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

29.11.2019

26/2019



## 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     | 9   |
| Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 13  |
| Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 20  |
| Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu    | 28  |
| Zadanie 6. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu    | 35  |
| Zadanie 7. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu | 39  |
| Zadanie 8. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu    | 49  |
| Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu     | 57  |
| Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 62  |
| Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 65  |
| Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 69  |
| Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 72  |
| Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 76  |
| Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 81  |
| Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 85  |
| Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 88  |
| Zadanie 18. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu   | 95  |
| Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu   | 100 |
| Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 108 |
| Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 113 |
| Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 116 |
| Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 119 |
| Zadanie 24. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu   | 122 |
| Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu   | 126 |
| Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 130 |
| Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 135 |
| Zadanie 28. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu   | 139 |
| Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 145 |
| Zadanie 30. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu   | 148 |
| Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 154 |
| Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 159 |
| Zadanie 33. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu   | 162 |
| Zadanie 34. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu   | 167 |
| Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 175 |
| Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu   | 179 |
| Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu   | 184 |
| Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu   | 191 |
| Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 198 |
| Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 202 |
| Zadanie 41. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu   | 207 |
| Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 214 |
| Zadanie 43. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu   | 219 |
| Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 225 |
| Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 231 |
| Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu    | 235 |
| Zadanie 47. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu   | 239 |

|                                                          |     |
|----------------------------------------------------------|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 245 |
| Zadanie 49. Znajdź 6 ruchów prowadzących do sukcesu..... | 248 |
| Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....     | 257 |

## 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, 13, 20, 28

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 35, 39, 49, 57, 62

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 65, 69, 72, 76, 81

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 85, 88, 95, 100, 108

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 113, 116, 119, 122, 126

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 130, 135, 139, 145, 148

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 154, 159, 162, 167, 175

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 179, 184, 191, 198, 202

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 207, 214, 219, 225, 231

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 235, 239, 245, 248, 257

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](http://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        | <a href="http://www.gryiszechy.prv.pl">www.gryiszechy.prv.pl</a> |
|      | 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 1262, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,g2-g4,Sb8-Sc6, długość partii 24 ruchy.

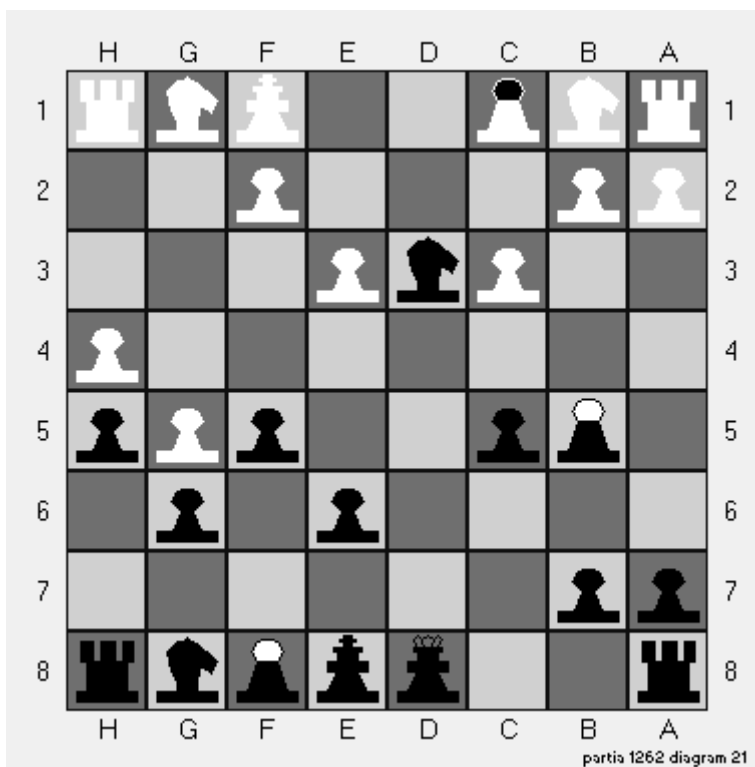


Diagram 1, partia\_1262\_diagram\_21

Oczekiwany 22 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 24 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 23 ruchu.

1) \_\_\_\_\_

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:22

Rozwiązania z sukcesem.

| L.p. | Indeks ruchu | Oczekiwany Ruch | Klasyfikacja ruchu | Inteligentna statystyka                                             | Opis statystyki         | Ocena ruchu                    | Szczegółowy opis ruchu                                                                                   |
|------|--------------|-----------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1    | 16           | D3->F4          | możliwy mat        | (!) (23:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (24:3,3/3)                | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: D3->F4 wygrasz | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na F4                                                         |
| 2    | 20           | D3->B2          | możliwy mat        | (23:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (24:4,4/4)                    |                         |                                | bijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na B2 zbitą białą pionkę                                         |
| 3    | 21           | D3->B4          | możliwy mat        | (23:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (24:4,4/4)                    |                         |                                | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji D3 na B4                                                         |
| 4    | 25           | D8->D4          | możliwy mat        | (23:0,1/20) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (24:20,20/20) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |

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

1) D3->F4, 23:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 1262.1, dla ruchu D3->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 16)

[22] Sd3-Sf4 (1) ruch czarnym koniem /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[23] c3- c4 (1) ruch białym pionkiem

[24] Hd8-Hd1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

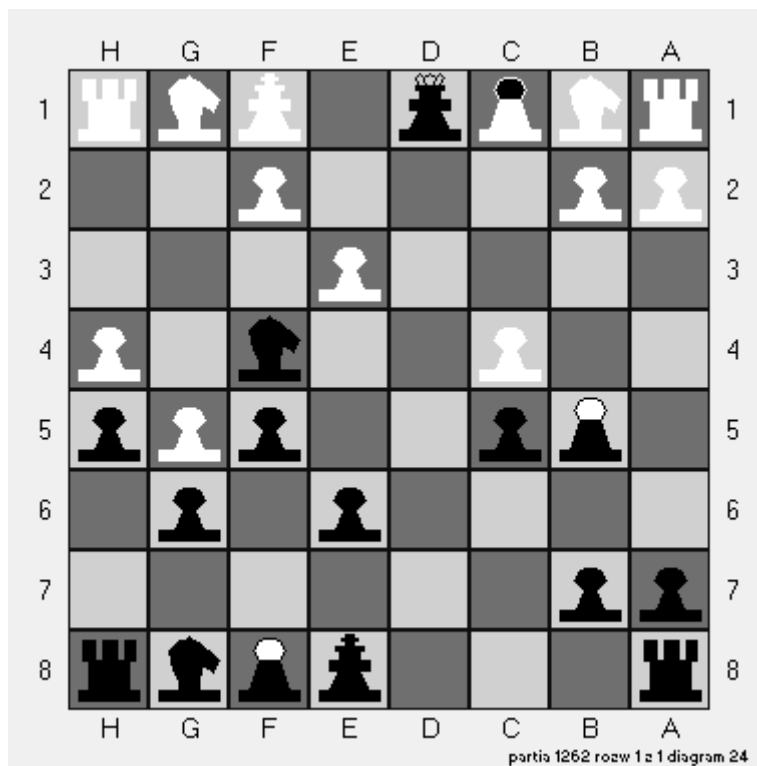


Diagram 2, partia\_1262\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_24

## Zadanie 2. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.

Partia 1263, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,g7-g6,g2-g4,Sb8-Sa6, długość partii 50 ruchów.

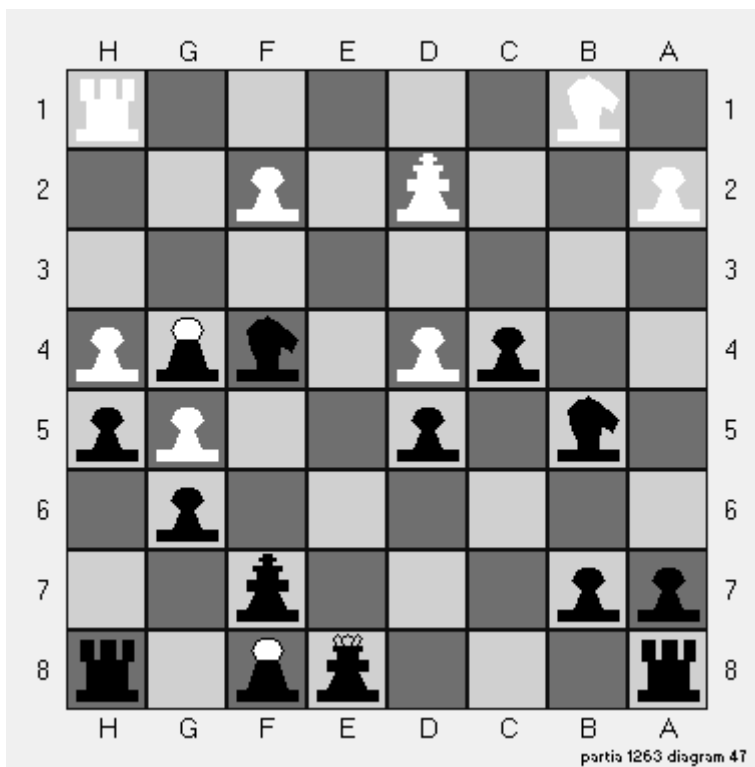


Diagram 3, partia\_1263\_diagram\_47

Oczekiwany 48 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 51 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 50 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 49 ruchu.

1)\_\_\_\_\_

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:48

Rozwiązania z sukcesem.

| L.p. | Indeks ruchu | Oczekiwany Ruch | Klasyfikacja ruchu | Inteligentna statystyka                                                   | Opis statystyki | Ocena ruchu | Szczegółowy opis ruchu                                                                               |
|------|--------------|-----------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1    | 1            | H8->H6          | możliwy mat        | (49:0,1/15) w 2 ruchu<br>[0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>,<br>(!) (50:15,15/15) |                 |             | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży    |
| 2    | 2            | H8->H7          | możliwy mat        | (49:0,1/14) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(50:14,14/14)                |                 |             | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7                                                       |
| 3    | 3            | H8->G8          | możliwy mat        | (49:0,1/14) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(50:14,14/14)                |                 |             | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na G8                                                       |
| 4    | 4            | G4->H3          | możliwy mat        | (49:0,1/15) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (50:15,15/15) |                 |             | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca |
| 5    | 5            | G4->F3          | możliwy mat        | (49:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(50:13,13/13)                |                 |             | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3                                                     |
| 6    | 6            | G4->F5          | możliwy mat        | (49:0,1/14) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(50:14,14/14)                |                 |             | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F5                                                     |
|      |              |                 |                    |                                                                           |                 |             |                                                                                                      |
| 7    | 10           | G4->D7          | możliwy mat        | (49:0,1/15) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(50:15,15/15)                |                 |             | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na D7                                                     |
| 8    | 11           | G4->C8          | możliwy mat        | (49:0,1/15) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(50:15,15/15)                |                 |             | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na C8                                                     |
| 9    | 12           | F4->H3          | możliwy mat        | (49:0,1/15) w 2 ruchu<br>[0,0,1,0,0](?) <0,0,1,0,0>,<br>(!) (50:15,15/15) |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F4 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Konia |
| 10   | 13           | F4->G2          | możliwy mat        | (49:0,1/15) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(50:15,15/15)                |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F4 na G2                                                     |
|      |              |                 |                    |                                                                           |                 |             |                                                                                                      |
| 11   | 16           | F4->D3          | możliwy mat        | (49:0,10/14) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(50:14,14/14)               |                 |             | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji F4 na D3                                                     |
| 12   | 17           | F7->G7          | możliwy mat        | (49:0,1/14) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(50:14,14/14)                |                 |             | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G7                                                     |
| 13   | 18           | F7->G8          | możliwy mat        | (49:0,1/14) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(50:14,14/14)                |                 |             | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji F7 na G8                                                     |
|      |              |                 |                    |                                                                           |                 |             |                                                                                                      |
| 14   | 21           | F8->H6          | możliwy mat        | (49:0,1/15) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (50:15,15/15) |                 |             | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca |
| 15   | 22           | F8->G7          | możliwy mat        | (49:0,1/14) w 2 ruchu                                                     |                 |             | niebijący ruch czarnym                                                                               |

|    |    |        |             |                                                                           |                         |                                |                                                                                                          |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |    |        |             | [0,0,0,0,0], (!)<br>(50:14,14/14)                                         |                         |                                | Gońcem z pozycji F8 na G7                                                                                |
| 16 | 24 | F8->D6 | możliwy mat | (49:0,1/14) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(50:14,14/14)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na D6                                                         |
| 17 | 25 | F8->C5 | możliwy mat | (49:0,1/15) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!)<br>(50:15,15/15) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca     |
| 18 | 27 | F8->A3 | możliwy mat | (49:0,7/11) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!)<br>(50:11,11/11) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji F8 na A3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca     |
| 19 | 29 | E8->E2 | możliwy mat | (!) (49:0,1/1) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (50:1,1/1)                   | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: E8->E2 wygrasz | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E8 na E2                                                       |
| 20 | 31 | E8->E4 | możliwy mat | (49:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(50:13,13/13)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E8 na E4                                                       |
| 21 | 32 | E8->E5 | możliwy mat | (49:0,1/15) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,1](?) <0,0,0,0,1>, (!)<br>(50:15,15/15) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E8 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana |
| 22 | 33 | E8->E6 | możliwy mat | (49:0,1/14) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(50:14,14/14)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E8 na E6                                                       |
| 23 | 34 | E8->E7 | możliwy mat | (49:0,1/14) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(50:14,14/14)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji E8 na E7                                                       |
| 24 | 46 | B7->B6 | możliwy mat | (49:0,1/14) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(50:14,14/14)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B7 na B6                                                       |
| 25 | 47 | A7->A5 | możliwy mat | (49:0,1/14) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(50:14,14/14)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5                                                       |
| 26 | 48 | A7->A6 | możliwy mat | (49:0,1/14) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(50:14,14/14)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6                                                       |
| 27 | 49 | A8->D8 | możliwy mat | (49:0,1/14) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(50:14,14/14)                |                         |                                | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na D8                                                           |
| 28 | 50 | A8->C8 | możliwy mat | (49:0,1/14) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(50:14,14/14)                |                         |                                | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na C8                                                           |
| 29 | 51 | A8->B8 | możliwy mat | (49:0,1/14) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(50:14,14/14)                |                         |                                | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji A8 na B8                                                           |

Spośród 51 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) E8->E2, 49:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 1263.1, dla ruchu E8->E2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 29)

[48] He8-He2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[49] Kd2-Kc1 (1) ruch białym królem

[50] Sf4-Sd3 (1) ruch czarnym koniem /jest mat/

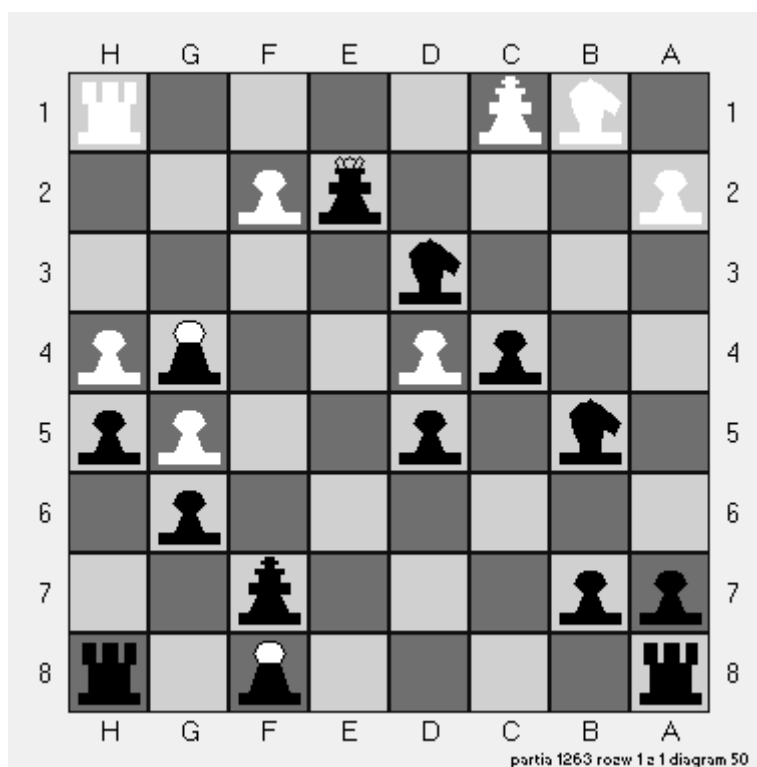


Diagram 4, partia\_1263\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_50