

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

1.01.2021

1/2021



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	10
Zadanie 3. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	17
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	25
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	32
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	37
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	40
Zadanie 8. Znajdź 20 ruchów prowadzących do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu	45
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	71
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	77
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 12. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	85
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	91
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	95
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	103
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	109
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	114
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	117
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	120
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	124
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	129
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 23. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu i 2 ruchy prowadzące do remisu	135
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	143
Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	148
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	155
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	160
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	166
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	171
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	174
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	179
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	182
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	185
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	188
Zadanie 35. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	193
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	199
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	203
Zadanie 38. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	207
Zadanie 39. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	214
Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	222
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	226
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	229
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	232
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	237
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	242
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	246
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	251

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	255
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	258
Zadanie 50. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	264

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, 17, 25, 32

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 37, 40, 45, 71, 77

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 82, 85, 91, 95, 103

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 109, 114, 117, 120, 124

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 129, 132, 135, 143, 148

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 155, 160, 166, 171, 174

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 179, 182, 185, 188, 193

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 199, 203, 207, 214, 222

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 226, 229, 232, 237, 242

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 246, 251, 255, 258, 264

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 4145, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e6,b2-b3,b7-b6, długość partii 44 ruchy.

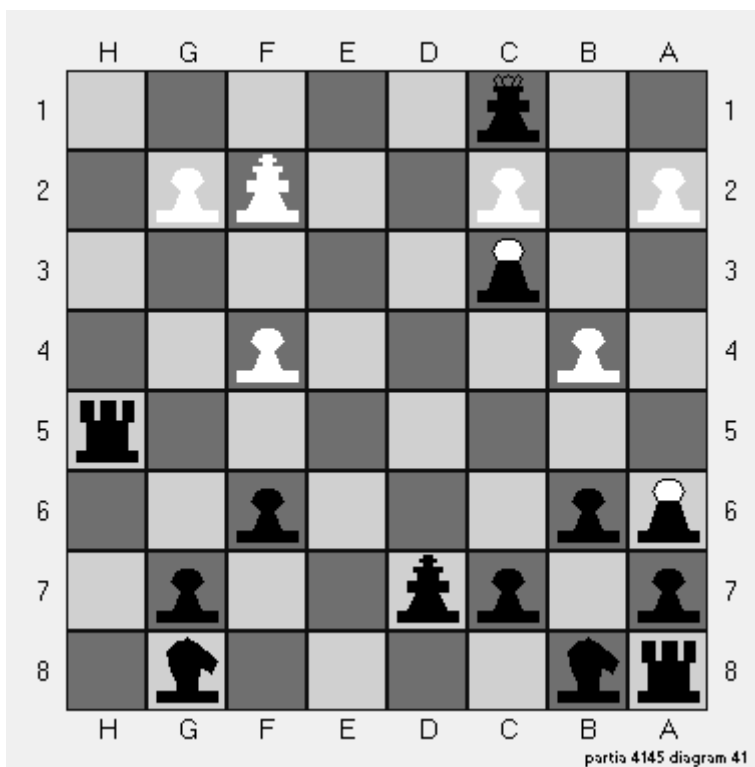


Diagram 1, partia_4145_diagram_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 57 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 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	1	H5->H1	możliwy mat	(43:0,3/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H1
2	3	H5->H3	możliwy mat	(43:0,5/7) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (44:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
3	4	H5->H4	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na H4
4	9	H5->F5	możliwy mat	(43:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na F5
5	10	H5->E5	możliwy mat	(43:0,4/9) w 2 ruchu [0,0,0,1,0](?) <0,0,0,1,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H5 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży
6	15	G7->G5	możliwy mat	(43:0,2/9) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	17	G8->H6	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6
8	19	F6->F5	możliwy mat	(43:0,1/7) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:7,7/7)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F6 na F5
9	27	C1->H1	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na H1
10	28	C1->G1	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,1], (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na G1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana
11	29	C1->F1	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na F1
12	30	C1->F4	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: C1->F4 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na F4 zбиты biały pionek
13	33	C1->D1	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1

							na D1
14	34	C1->D2	możliwy mat	(43:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na D2
15	35	C1->C2	możliwy mat	(43:0,2/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:4,4/4)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na C2 zбитy biały pionek
16	37	C1->B2	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na B2
17	39	C1->A3	możliwy mat	(43:0,1/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C1 na A3
18	40	C3->E1	możliwy mat	(43:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:2,2/2)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na E1
19	41	C3->E5	możliwy mat	(43:0,3/11) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
20	42	C3->D2	możliwy mat	(43:0,1/10) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:10,10/10)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C3 na D2
21	51	A6->F1	możliwy mat	(43:0,1/9) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:9,9/9)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na F1
22	52	A6->E2	możliwy mat	(43:0,2/8) w 2 ruchu [0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na E2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca
23	57	A6->B7	możliwy mat	(43:0,6/8) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:8,8/8)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji A6 na B7

Spośród 57 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C1->F4, 43:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4145.1, dla ruchu C1->F4 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[42] Hc1:Hf4 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[43] Kf2-Kg1 (1) ruch białym królem

[44] Hf4-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

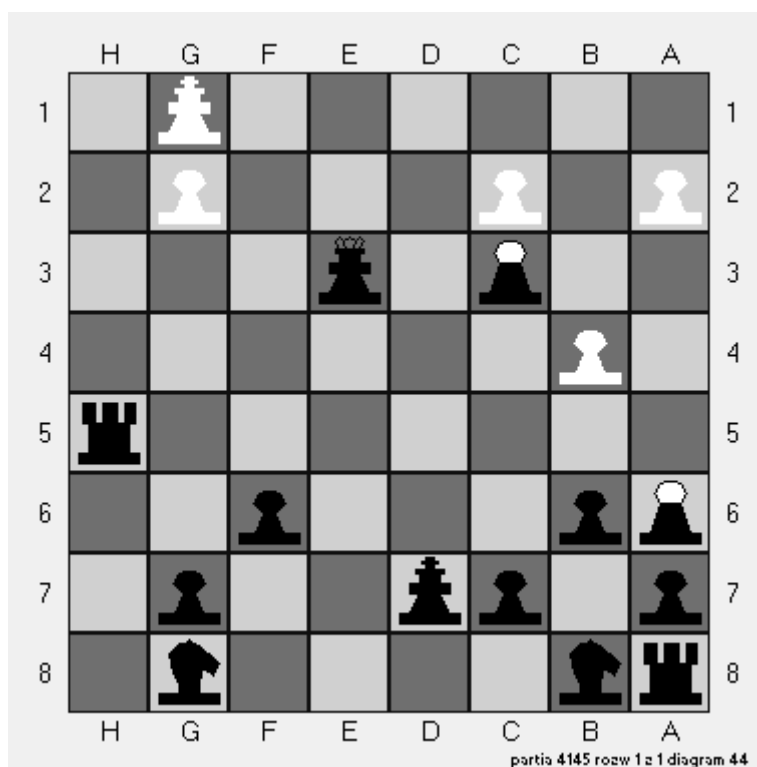


Diagram 2, partia_4145_rozw_1_z_1_diagram_44

Zadanie 2. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.

Partia 4146, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,e7-e6,b2-b3,Sb8-Sc6, długość partii 32 ruchy.

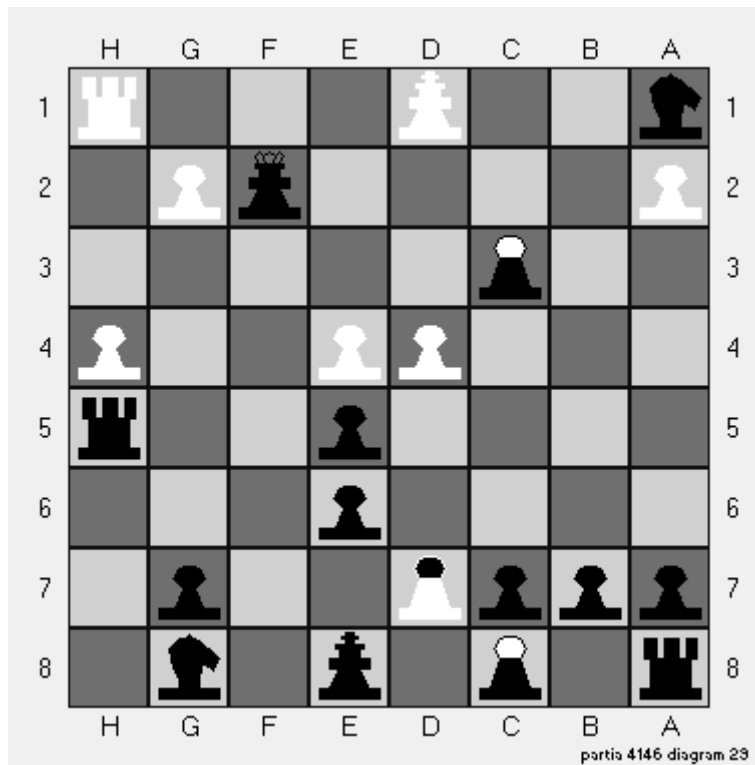


Diagram 3, partia_4146_diagram_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 6 różnych ruchów.

Zaproponuj pięć ruchów prowadzących do sukcesu czarnych w 32 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 31 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:30

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	E8->F7	możliwy mat	(31:0,16/18) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (32:18,18/18)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
2	2	E8->F8	możliwy mat	(!) (31:0,18/18) w 2 ruchu [2,1,0,0,0], (!) (32:18,18/18)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->F8 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
3	3	E8->E7	możliwy mat	(!) (31:0,18/18) w 2 ruchu [2,1,0,0,0], (!) (32:18,18/18)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->E7 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na E7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
4	4	E8->D7	możliwy mat	(!) (31:0,12/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (32:12,12/12)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->D7 wygrasz	bijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7 zбитy biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	5	E8->D8	możliwy mat	(!) (31:0,18/18) w 2 ruchu [2,1,0,0,0], (!) (32:18,18/18)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: E8->D8 wygrasz	niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
6	6	C8->D7	możliwy mat	(!) (31:0,12/12) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (32:12,12/12)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C8->D7 wygrasz	bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji C8 na D7 zбитy biały Goniec, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 6 ruchów, pięć ruchów prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) C8->D7, 31:0,12/12 dwanaście na dwanaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 2) E8->D7, 31:0,12/12 dwanaście na dwanaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 3) E8->E7, 31:0,18/18 osiemnaście na osiemnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 4) E8->D8, 31:0,18/18 osiemnaście na osiemnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu
- 5) E8->F8, 31:0,18/18 osiemnaście na osiemnaście ścieżek będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4146.1, dla ruchu C8->D7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 6)

[30] Gc8:Gd7 (2) pobicie czarnym gońcem białego gońca

[31] Kd1-Kc1 (1) ruch białym królem

[32] Hf2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

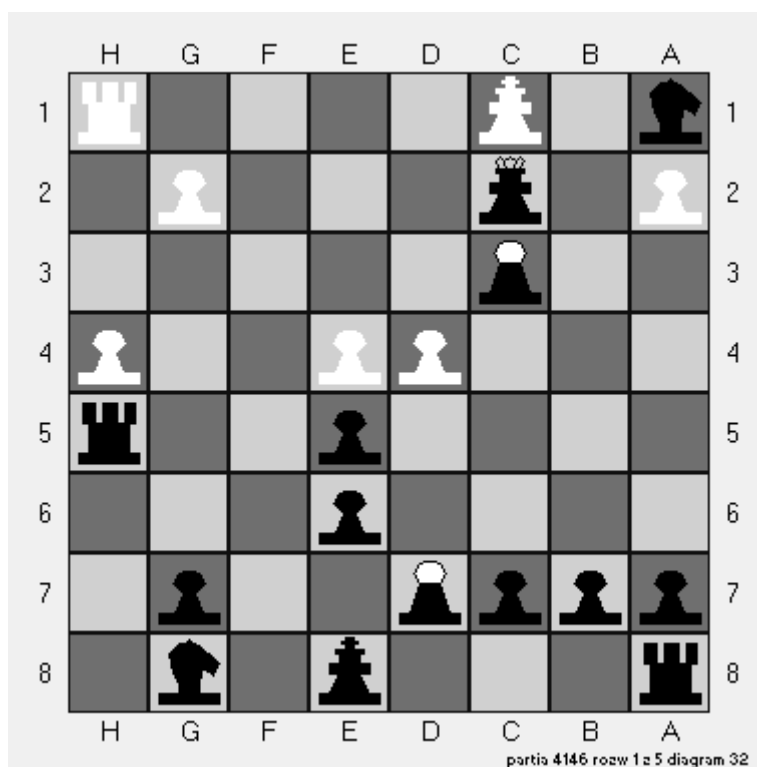


Diagram 4, partia_4146_rozw_1_z_5_diagram_32

Finał 4146.2, dla ruchu E8->D7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 4)

[30] Ke8:Kd7 (2) pobicie czarnym królem białego gońca

[31] Kd1-Kc1 (1) ruch białym królem

[32] Hf2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

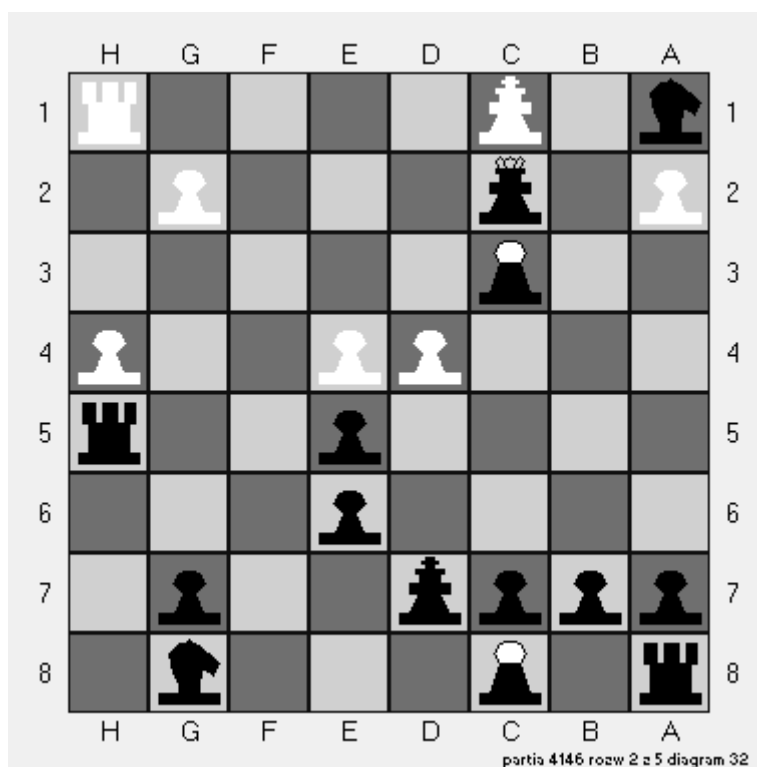


Diagram 5, partia_4146_rozw_2_z_5_diagram_32

Finał 4146.3, dla ruchu E8->E7 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 3)

[30] Ke8-Ke7 (1) ruch czarnym królem

[31] Kd1-Kc1 (1) ruch białym królem

[32] Hf2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

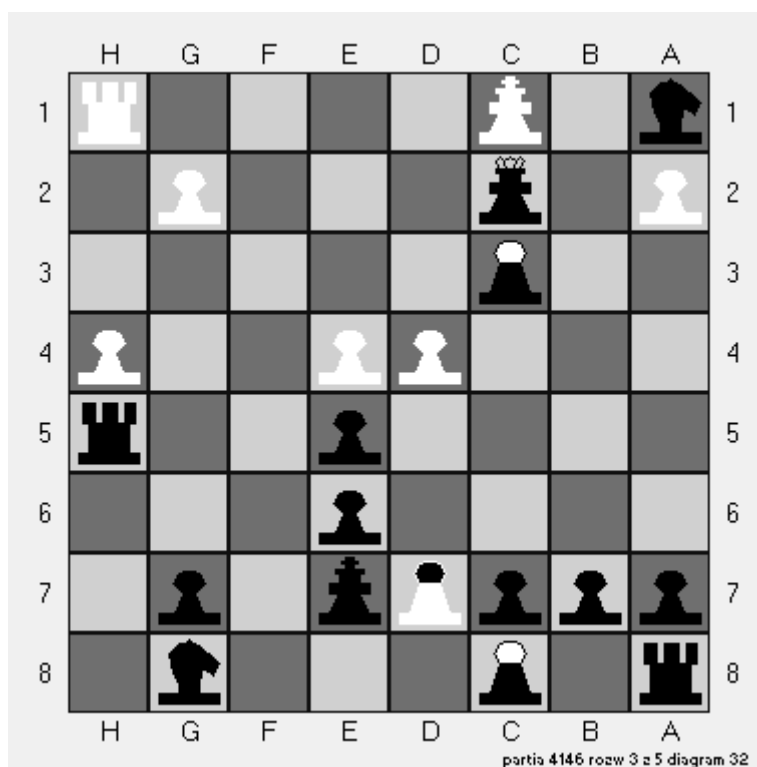


Diagram 6, partia_4146_rozw_3_z_5_diagram_32

Finał 4146.4, dla ruchu E8->D8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 5)

[30] Ke8-Kd8 (1) ruch czarnym królem

[31] Kd1-Kc1 (1) ruch białym królem

[32] Hf2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

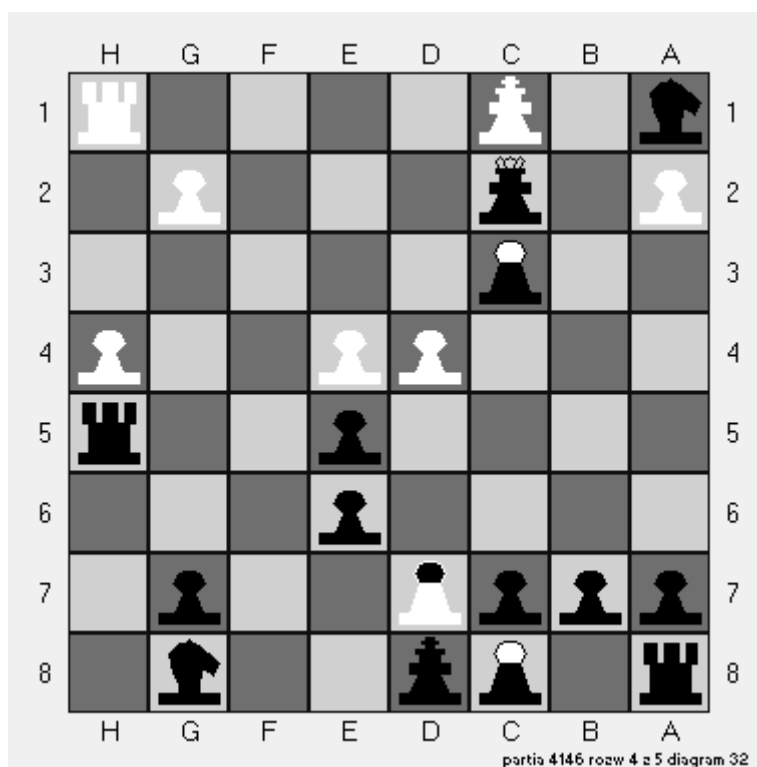


Diagram 7, partia_4146_rozw_4_z_5_diagram_32

Finał 4146.5, dla ruchu E8->F8 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 2)

[30] Ke8-Kf8 (1) ruch czarnym królem

[31] Kd1-Kc1 (1) ruch białym królem

[32] Hf2-Hc2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

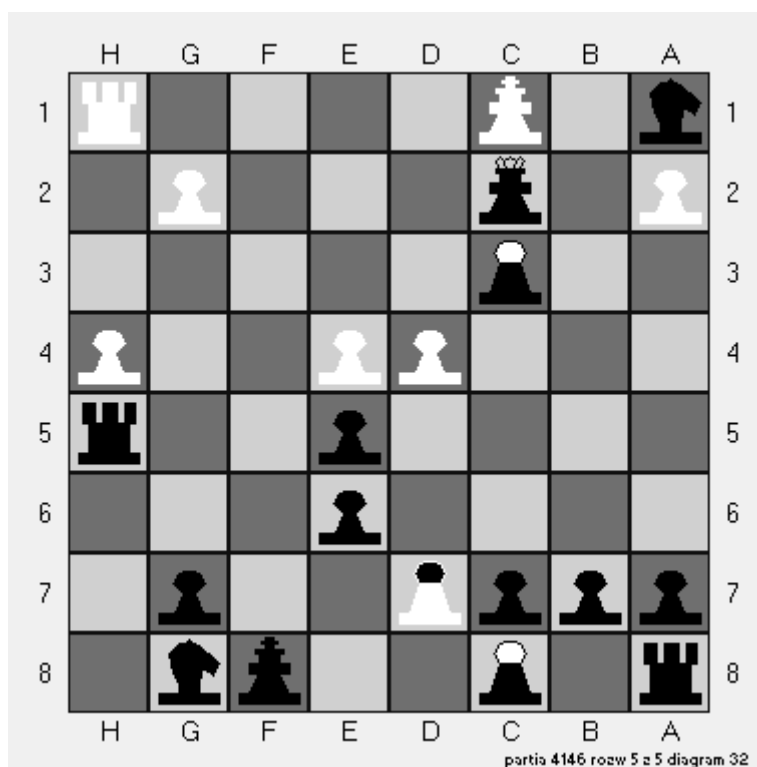


Diagram 8, partia_4146_rozw_5_z_5_diagram_32