

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

5.03.2021

10/2021



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 2 ruchy prowadzące do sukcesu	9
Zadanie 3. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	15
Zadanie 4. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	18
Zadanie 5. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	24
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	27
Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	33
Zadanie 8. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	39
Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	46
Zadanie 10. Znajdź 12 ruchów prowadzących do sukcesu	51
Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	66
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	70
Zadanie 13. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	75
Zadanie 14. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	82
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	87
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	90
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	93
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	98
Zadanie 19. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	101
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	106
Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	110
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	115
Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	119
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	122
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	127
Zadanie 26. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	132
Zadanie 27. Znajdź 8 ruchów prowadzących do sukcesu	136
Zadanie 28. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	148
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	153
Zadanie 30. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	157
Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	165
Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	168
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	175
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	180
Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	186
Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	192
Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu	195
Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	201
Zadanie 39. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	206
Zadanie 40. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	212
Zadanie 41. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	219
Zadanie 42. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu	228
Zadanie 43. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu	233
Zadanie 44. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu	241
Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	250
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	254
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu	258

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	264
Zadanie 49. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	269
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	273

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, 15, 18, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 27, 33, 39, 46, 51

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 66, 70, 75, 82, 87

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 90, 93, 98, 101, 106

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 110, 115, 119, 122, 127

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 132, 136, 148, 153, 157

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 165, 168, 175, 180, 186

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 192, 195, 201, 206, 212

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 219, 228, 233, 241, 250

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 254, 258, 264, 269, 273

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 4757, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d5,a2-a4,c7-c5, długość partii 56 ruchów.

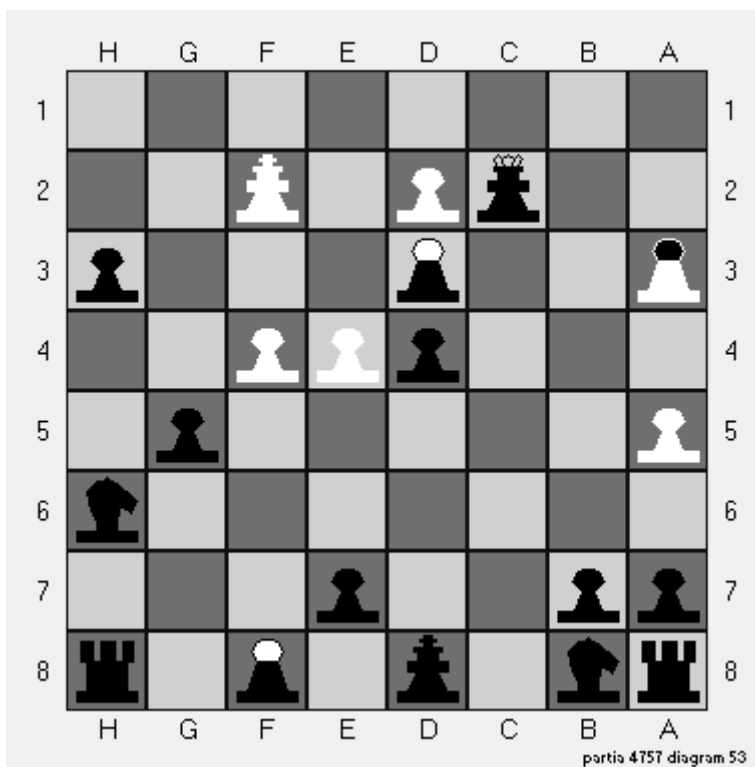


Diagram 1, partia_4757_diagram_53

Oczekiwany 54 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 42 różne ruchy.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 56 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 55 ruchu.

1) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:54

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	2	H6->G4	możliwy mat	(55:0,1/4) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:4,4/4)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na G4
2	24	C2->D2	możliwy mat	(!) (55:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (56:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: C2->D2 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na D2 zбитy biały pionek
3	30	C2->C7	możliwy mat	(55:0,1/14) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <2,0,0,0,0>, (!) (56:14,14/14)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C2 na C7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 42 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C2->D2, 55:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 4757.1, dla ruchu C2->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 24)

[54] Hc2:Hd2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka /jest szach/ białe mogą wykonać 3 ruchy

[55] Kf2-Kg3 (1) ruch białym królem

[56] Hd2-Hg2 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

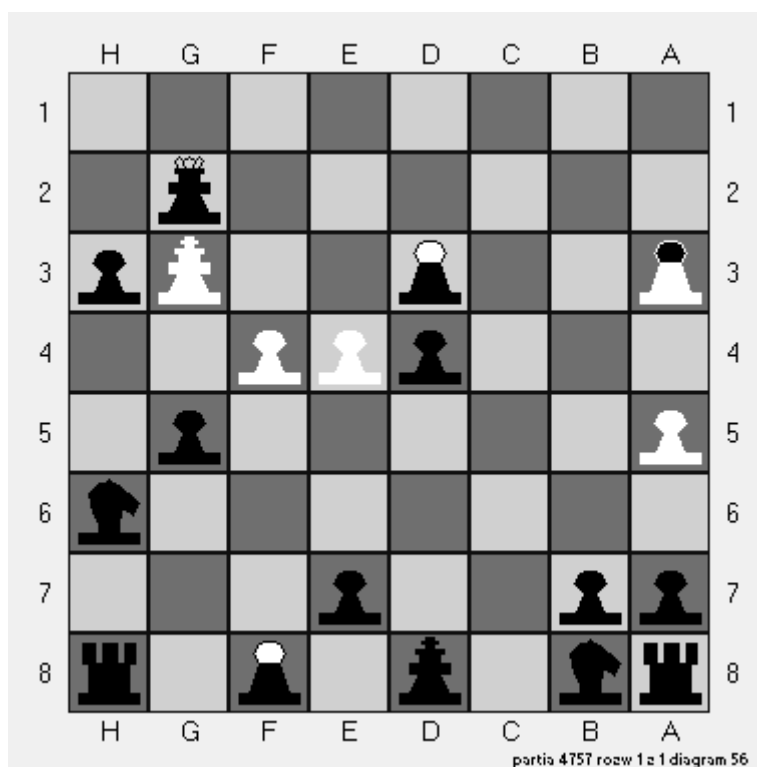


Diagram 2, partia_4757_rozw_1_z_1_diagram_56

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 4758, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d5,a2-a4,c7-c6, długość partii 30 ruchów.

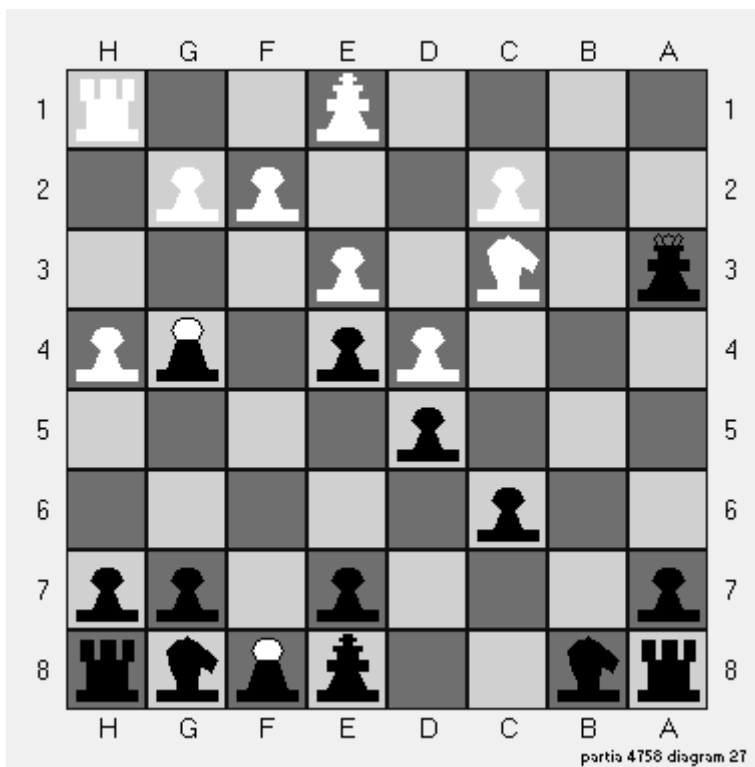


Diagram 3, partia_4758_diagram_27

Oczekiwany 28 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 38 różnych ruchów.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 30 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 29 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:28

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H7->H5	możliwy mat	(29:0,6/18) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (30:18,18/18)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	2	H7->H6	możliwy mat	(29:0,6/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji H7 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	4	G4->H5	możliwy mat	(29:0,6/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na H5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	5	G4->F3	możliwy mat	(29:0,6/19) w 2 ruchu [2,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>, (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji G4 na F3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca lub czarnego pionka
5	12	G7->G5	możliwy mat	(29:0,6/20) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	13	G7->G6	możliwy mat	(29:0,6/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji G7 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
7	14	G8->H6	możliwy mat	(29:0,6/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na H6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	15	G8->F6	możliwy mat	(29:0,6/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	16	E4->D3	możliwy mat	(29:0,6/21) w 2 ruchu [2,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:21,21/21)			bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E4 na D3 zbitą białą pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
10	17	E7->E5	możliwy mat	(29:0,6/20) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	18	E7->E6	możliwy mat	(29:0,6/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym

							ruchu możliwość straty: czarnego pionka
12	19	E8->F7	możliwy mat	(29:0,6/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	20	E8->D7	możliwy mat	(29:0,6/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	21	E8->D8	możliwy mat	(29:0,6/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	22	C6->C5	możliwy mat	(29:0,6/20) w 2 ruchu [3,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji C6 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	23	B8->D7	możliwy mat	(29:0,6/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	24	B8->A6	możliwy mat	(29:0,6/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	26	A3->C1	możliwy mat	(!) (29:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A3->C1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A3 na C1
19	27	A3->C3	możliwy mat	(!) (29:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: A3->C3 wygrywasz	bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A3 na C3 zbitý biały Koń
20	28	A3->C5	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A3 na C5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
21	29	A3->B2	możliwy mat	(29:0,6/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A3 na B2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
22	30	A3->B3	możliwy mat	(29:0,1/20) w 2 ruchu [2,0,0,0,1](?) <2,0,0,0,1>, (!) (30:20,20/20)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A3 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana lub czarnego pionka
23	31	A3->B4	możliwy mat	(29:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A3 na B4
24	32	A3->A1	możliwy mat	(29:0,1/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:3,3/3)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A3 na A1

25	35	A3->A5	możliwy mat	(29:0,1/11) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (30:11,11/11)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A3 na A5
26	36	A3->A6	możliwy mat	(29:0,7/17) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (30:17,17/17)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji A3 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	37	A7->A5	możliwy mat	(29:0,6/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	38	A7->A6	możliwy mat	(29:0,6/19) w 2 ruchu [2,0,0,0,0], (!) (30:19,19/19)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 38 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) A3->C3, 29:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu
- 2) A3->C1, 29:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4758.1, dla ruchu A3->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 27)

[28] Ha3:Hc3 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[29] Ke1-Kf1 (1) ruch białym królem

[30] Hc3-Ha1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

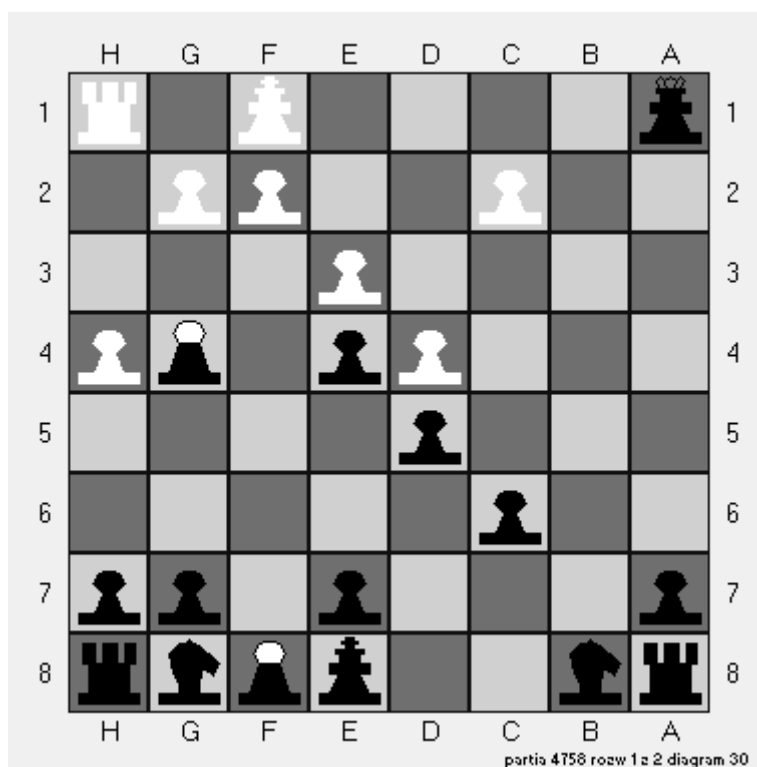


Diagram 4, partia_4758_rozw_1_z_2_diagram_30

Finał 4758.2, dla ruchu A3->C1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 26)

[28] Ha3-Hc1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[29] Sc3-Sd1 (1) ruch białym koniem

[30] Hc1:Hd1 (2) pobicie czarnym hetmanem białego konia /jest mat/

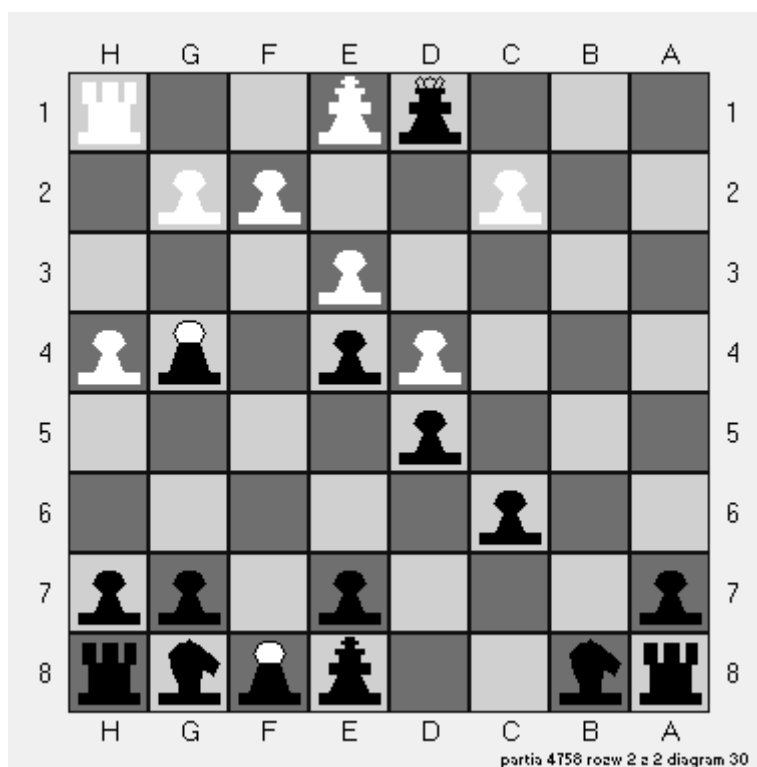


Diagram 5, partia_4758_rozw_2_z_2_diagram_30