

# 50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

19.03.2021

12/2021



ISSN 2657-8441

## 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.....                                 | 10  |
| Zadanie 3. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....                             | 13  |
| Zadanie 4. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                 | 21  |
| Zadanie 5. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....                                | 24  |
| Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                 | 32  |
| Zadanie 7. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                 | 35  |
| Zadanie 8. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....                                | 38  |
| Zadanie 9. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                 | 44  |
| Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 50  |
| Zadanie 11. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 54  |
| Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 57  |
| Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 62  |
| Zadanie 14. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....                               | 65  |
| Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 70  |
| Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 76  |
| Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 81  |
| Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 86  |
| Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 92  |
| Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 98  |
| Zadanie 21. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 103 |
| Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 106 |
| Zadanie 23. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 112 |
| Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 115 |
| Zadanie 25. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....                               | 121 |
| Zadanie 26. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....                               | 127 |
| Zadanie 27. Znajdź 11 ruchów prowadzących do sukcesu.....                           | 133 |
| Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 150 |
| Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 157 |
| Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 160 |
| Zadanie 31. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 166 |
| Zadanie 32. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu..... | 170 |
| Zadanie 33. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....                               | 177 |
| Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 182 |
| Zadanie 35. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....                               | 187 |
| Zadanie 36. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 191 |
| Zadanie 37. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....                               | 194 |
| Zadanie 38. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 201 |
| Zadanie 39. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 204 |
| Zadanie 40. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 210 |
| Zadanie 41. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....                               | 215 |
| Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 223 |
| Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 228 |
| Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 232 |
| Zadanie 45. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 237 |
| Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 241 |
| Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....                                | 244 |

|                                                       |     |
|-------------------------------------------------------|-----|
| Zadanie 48. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu..... | 249 |
| Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 253 |
| Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....  | 258 |

## 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, 13, 21, 24

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 32, 35, 38, 44, 50

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 54, 57, 62, 65, 70

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 76, 81, 86, 92, 98

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 103, 106, 112, 115, 121

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 127, 133, 150, 157, 160

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 166, 170, 177, 182, 187

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 191, 194, 201, 204, 210

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 215, 223, 228, 232, 237

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 241, 244, 249, 253, 258

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 4853, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,g2-g3,h7-h6, długość partii 32 ruchy.

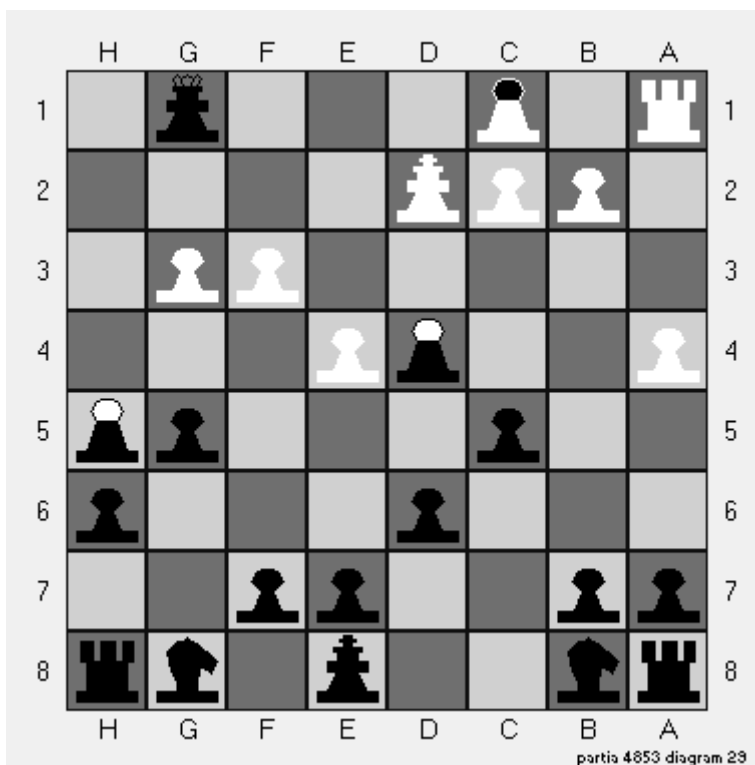


Diagram 1, partia\_4853\_diagram\_29

Oczekiwany 30 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 39 różnych ruchów.

Zaproponuj jeden ruch prowadzący do sukcesu czarnych w 32 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 31 ruchu.

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

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            | H5->G4          | możliwy mat        | (31:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,1,0,0,0](?) <0,1,0,0,0>,<br>(!) (32:13,13/13) |                         |                                | niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H5 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Gońca    |
| 2    | 3            | H5->F3          | możliwy mat        | (31:0,10/11) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:11,11/11)               |                         |                                | bijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H5 na F3 zбиты biały pionek                                        |
| 3    | 4            | H8->H7          | możliwy mat        | (31:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:13,13/13)                |                         |                                | niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji H8 na H7                                                          |
| 4    | 5            | G1->H1          | możliwy mat        | (31:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:13,13/13)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na H1                                                      |
| 5    | 8            | G1->G3          | możliwy mat        | (31:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:13,13/13)                |                         |                                | bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na G3 zбиты biały pionek                                      |
| 6    | 9            | G1->F1          | możliwy mat        | (31:0,1/11) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:11,11/11)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F1                                                      |
| 7    | 10           | G1->F2          | możliwy mat        | (31:0,1/2) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (32:2,2/2)                       |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na F2                                                      |
| 8    | 12           | G1->E3          | możliwy mat        | (!) (31:0,1/1) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!) (32:1,1/1)                   | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: G1->E3 wygrasz | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji G1 na E3                                                      |
| 9    | 16           | G8->F6          | możliwy mat        | (31:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:13,13/13)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji G8 na F6                                                        |
| 10   | 17           | F7->F5          | możliwy mat        | (31:0,1/14) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (32:14,14/14) |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka |
| 11   | 18           | F7->F6          | możliwy mat        | (31:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:13,13/13)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji F7 na F6                                                      |
| 12   | 19           | E7->E5          | możliwy mat        | (31:0,1/12) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:12,12/12)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5                                                      |
| 13   | 20           | E7->E6          | możliwy mat        | (31:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:13,13/13)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6                                                      |
| 14   | 21           | E8->F8          | możliwy mat        | (31:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:13,13/13)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8                                                        |
| 15   | 22           | E8->D7          | możliwy mat        | (31:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:13,13/13)                |                         |                                | niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7                                                        |

|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                     |
|----|----|--------|-------------|---------------------------------------------------------------------------|--|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 16 | 23 | E8->D8 | możliwy mat | (31:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:13,13/13)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Królem z pozycji E8 na<br>D8                                                              |
|    |    |        |             |                                                                           |  |  |                                                                                                                     |
| 17 | 31 | D6->D5 | możliwy mat | (31:0,1/14) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (32:14,14/14) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji D6<br>na D5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka |
| 18 | 32 | C5->C4 | możliwy mat | (31:0,1/11) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:11,11/11)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji C5<br>na C4                                                            |
| 19 | 33 | B7->B5 | możliwy mat | (31:0,1/14) w 2 ruchu<br>[1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>,<br>(!) (32:14,14/14) |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji B7<br>na B5, w następnym<br>ruchu możliwość straty:<br>czarnego pionka |
| 20 | 34 | B7->B6 | możliwy mat | (31:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:13,13/13)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji B7<br>na B6                                                            |
| 21 | 35 | B8->D7 | możliwy mat | (31:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:13,13/13)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>D7                                                              |
| 22 | 36 | B8->C6 | możliwy mat | (31:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:13,13/13)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>C6                                                              |
| 23 | 37 | B8->A6 | możliwy mat | (31:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:13,13/13)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>Koniem z pozycji B8 na<br>A6                                                              |
| 24 | 38 | A7->A5 | możliwy mat | (31:0,1/12) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:12,12/12)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji A7<br>na A5                                                            |
| 25 | 39 | A7->A6 | możliwy mat | (31:0,1/13) w 2 ruchu<br>[0,0,0,0,0], (!)<br>(32:13,13/13)                |  |  | niebijący ruch czarnym<br>pionkiem z pozycji A7<br>na A6                                                            |

Spośród 39 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) G1->E3, 31:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 4853.1, dla ruchu G1->E3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[30] Hg1-He3 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[31] Kd2-Kd1 (1) ruch białym królem

[32] Gh5:Gf3 (2) pobicie czarnym gońcem białego pionka /jest mat/

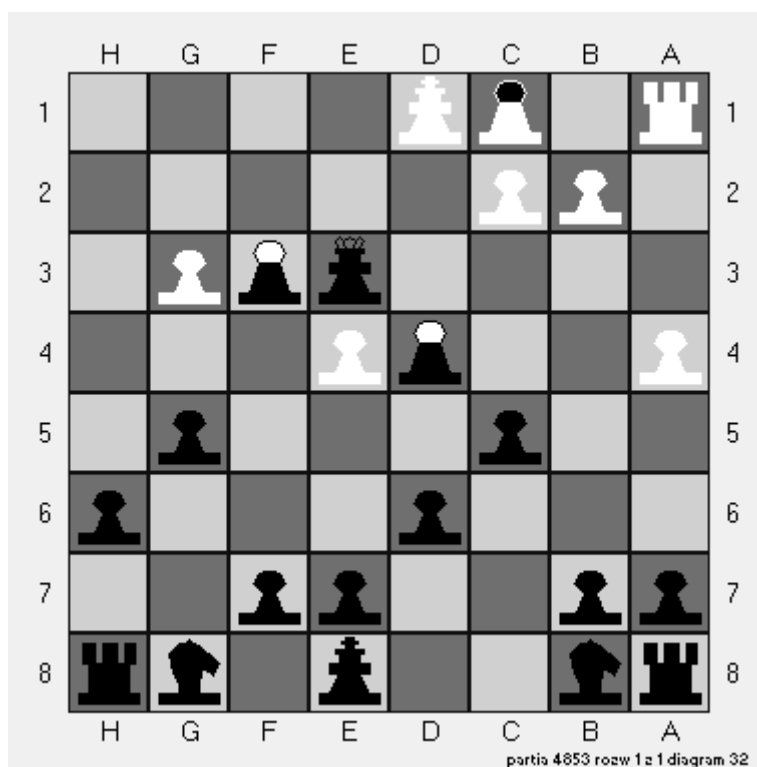


Diagram 2, partia\_4853\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_32

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

Partia 4854, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,g2-g3,g7-g5, długość partii 44 ruchy.

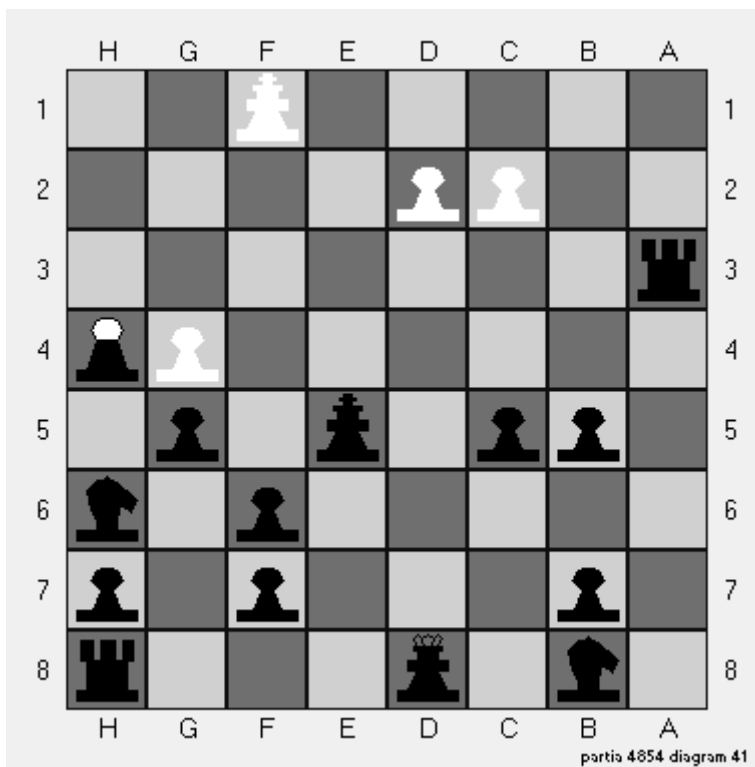


Diagram 3, partia\_4854\_diagram\_41

Oczekiwany 42 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 50 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    | 21           | D8->D2          | możliwy mat        | (!) (43:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:3,3/3) | (!) pewny mat w 2 ruchu | wykonując ruch: D8->D2 wygrasz | bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D2 zбиты biały pionek |
| 2    | 23           | D8->D4          | możliwy mat        | (43:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:5,5/5)     |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D4                 |
| 3    | 24           | D8->D5          | możliwy mat        | (43:0,1/6) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (44:6,6/6)     |                         |                                | niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji D8 na D5                 |

Spośród 50 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) D8->D2, 43:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 4854.1, dla ruchu D8->D2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 21)

[42] Hd8:Hd2 (2) pobicie czarnym hetmanem białego pionka

[43] Kf1-Kg1 (1) ruch białym królem

[44] Wa3-Wa1 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

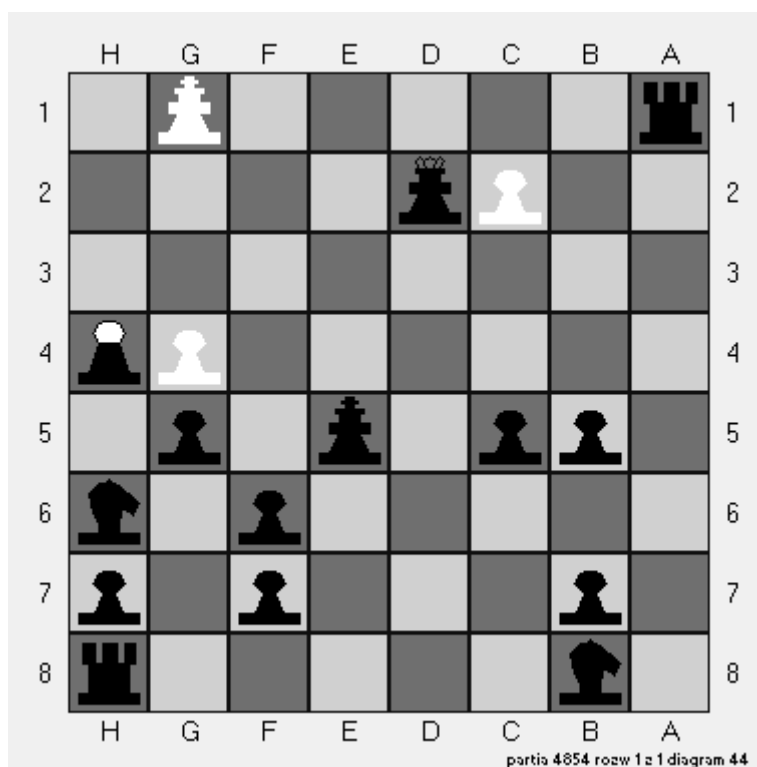


Diagram 4, partia\_4854\_rozw\_1\_z\_1\_diagram\_44