

50 zadań i zagadek szachowych NA DOBRE MYŚLENIE

14.05.2021

20/2021



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 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	21
Zadanie 5. Znajdź 5 ruchów prowadzących do sukcesu.....	26
Zadanie 6. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	36
Zadanie 7. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	39
Zadanie 8. Znajdź 12 ruchów prowadzących do sukcesu.....	43
Zadanie 9. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	59
Zadanie 10. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	66
Zadanie 11. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu.....	69
Zadanie 12. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	75
Zadanie 13. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	79
Zadanie 14. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	83
Zadanie 15. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	90
Zadanie 16. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	95
Zadanie 17. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	101
Zadanie 18. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	107
Zadanie 19. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	111
Zadanie 20. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	114
Zadanie 21. Znajdź 4 ruchy prowadzące do sukcesu i 1 ruch prowadzący do remisu.....	117
Zadanie 22. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	126
Zadanie 23. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	131
Zadanie 24. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	138
Zadanie 25. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	141
Zadanie 26. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	146
Zadanie 27. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	150
Zadanie 28. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	153
Zadanie 29. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	158
Zadanie 30. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	163
Zadanie 31. Znajdź 3 ruchy prowadzące do sukcesu.....	166
Zadanie 32. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	173
Zadanie 33. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	176
Zadanie 34. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	180
Zadanie 35. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	185
Zadanie 36. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	190
Zadanie 37. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	196
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.....	207
Zadanie 41. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	210
Zadanie 42. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	213
Zadanie 43. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	218
Zadanie 44. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	223
Zadanie 45. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.....	227
Zadanie 46. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	231
Zadanie 47. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	235

Zadanie 48. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	238
Zadanie 49. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	245
Zadanie 50. Znajdź 1 ruch prowadzący do sukcesu.....	251

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, 21, 26

Zestaw 2, strony do wydrukowania: 36, 39, 43, 59, 66

Zestaw 3, strony do wydrukowania: 69, 75, 79, 83, 90

Zestaw 4, strony do wydrukowania: 95, 101, 107, 111, 114

Zestaw 5, strony do wydrukowania: 117, 126, 131, 138, 141

Zestaw 6, strony do wydrukowania: 146, 150, 153, 158, 163

Zestaw 7, strony do wydrukowania: 166, 173, 176, 180, 185

Zestaw 8, strony do wydrukowania: 190, 196, 201, 204, 207

Zestaw 9, strony do wydrukowania: 210, 213, 218, 223, 227

Zestaw 10, strony do wydrukowania: 231, 235, 238, 245, 251

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 5261, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,a2-a4,Sg8-Sf6, długość partii 56 ruchów.

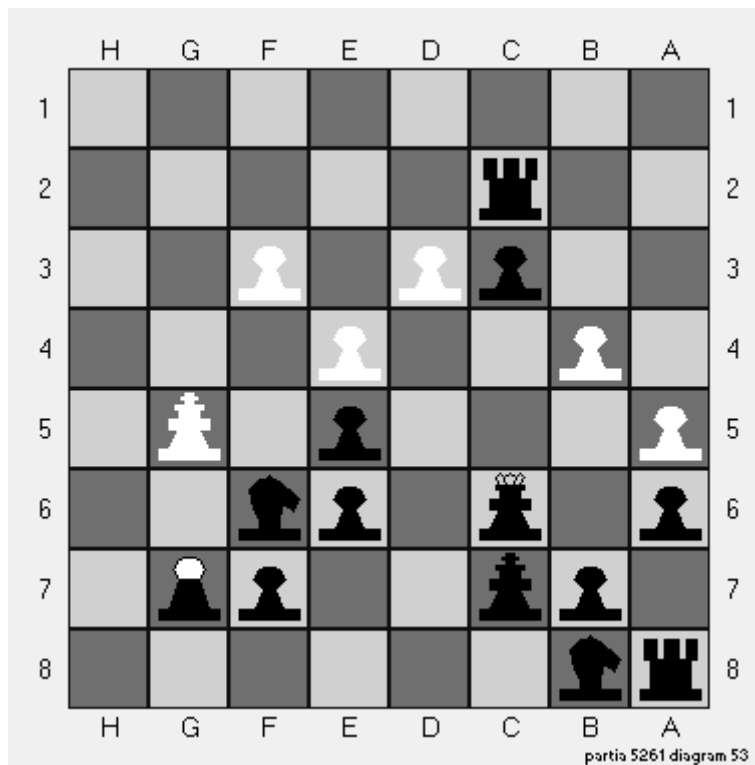


Diagram 1, partia_5261_diagram_53

Oczekiwany 54 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 37 różnych ruchów.

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	12	C2->H2	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->H2 wygrasz	niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji C2 na H2
2	20	C6->E4	możliwy mat	(55:0,3/5) w 2 ruchu [0,0,0,0,2](?) <0,0,0,0,2>, (!) (56:5,5/5)			bijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji C6 na E4 zбиты biały pionek, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego Hetmana

Spośród 37 ruchów, tylko jeden ruch prowadzi do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

1) C2->H2, 55:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu

Finał 5261.1, dla ruchu C2->H2 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 12)

[54] Wc2-Wh2 (1) ruch czarną wieżą

[55] f3- f4 (1) ruch białym pionkiem

[56] Wh2-Wh5 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

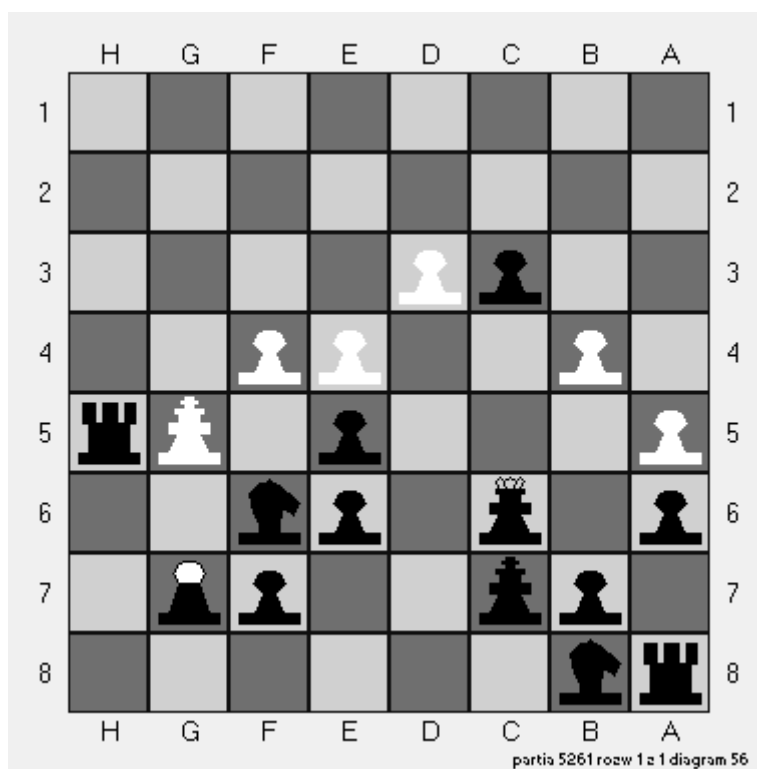


Diagram 2, partia_5261_rozw_1_z_1_diagram_56

Zadanie 2. Znajdź 2 ruchy prowadzące do sukcesu.

Partia 5262, poziom gry białe przewidują 3 ruchy, czarne przewidują 5 ruchów, rozpoczęta od h2-h3,d7-d6,a2-a4,f7-f5, długość partii 48 ruchów.

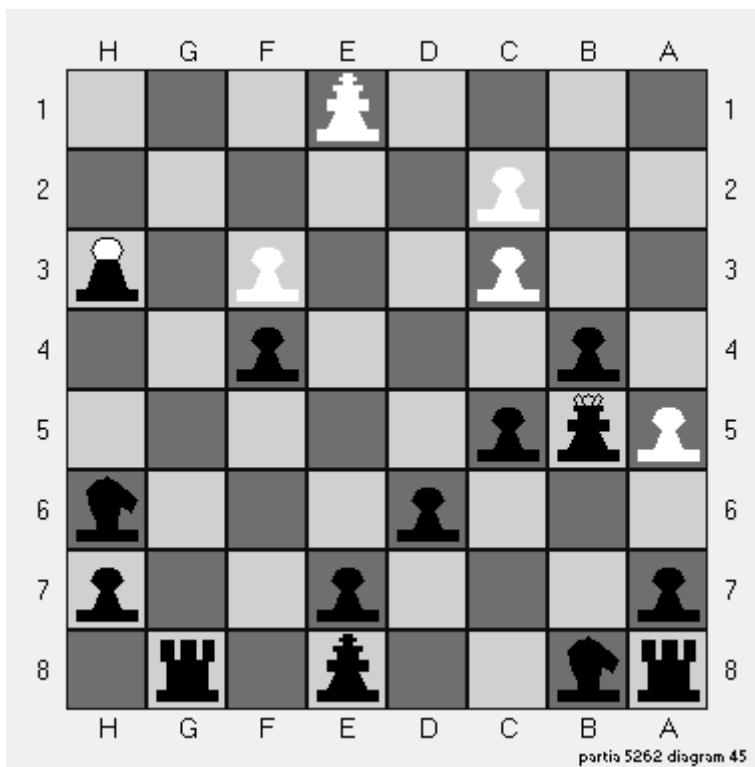


Diagram 3, partia_5262_diagram_45

Oczekiwany 46 ruch czarnych, czarne pionki i figury mogą wykonać 44 różne ruchy.

Zaproponuj dwa ruchy prowadzące do sukcesu czarnych w 48 ruchu, niezależnie od odpowiedzi białych w 47 ruchu.

1) _____

2) _____

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

Odpowiedzi, wyniki dla oczekiwanego ruchu nr:46

Rozwiązania z sukcesem.

L.p.	Indeks ruchu	Oczekiwany Ruch	Klasyfikacja ruchu	Inteligentna statystyka	Opis statystyki	Ocena ruchu	Szczegółowy opis ruchu
1	1	H3->G2	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
2	3	H3->F1	możliwy mat	(47:0,3/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Gońcem z pozycji H3 na F1, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
3	9	H6->F5	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
4	10	H6->F7	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji H6 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
5	11	G8->H8	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na H8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
6	12	G8->G1	możliwy mat	(47:0,1/2) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:2,2/2)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G1
7	13	G8->G2	możliwy mat	(47:0,3/4) w 2 ruchu [1,0,0,0,0], (!) (48:4,4/4)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G2, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
8	14	G8->G3	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
9	15	G8->G4	możliwy mat	(47:0,1/7) w 2 ruchu [1,0,0,1,0](?) <1,0,0,1,0>, (!) (48:7,7/7)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnej Wieży lub czarnego pionka
10	16	G8->G5	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
11	17	G8->G6	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

12	18	G8->G7	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na G7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
13	19	G8->F8	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarną Wieżą z pozycji G8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
14	20	E7->E5	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
15	21	E7->E6	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji E7 na E6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
16	22	E8->F7	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
17	23	E8->F8	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na F8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
18	24	E8->D7	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
19	25	E8->D8	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Królem z pozycji E8 na D8, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
20	26	D6->D5	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji D6 na D5, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
21	28	B4->C3	możliwy mat	(!) (47:0,3/3) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:3,3/3)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B4->C3 wygrywasz	bijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B4 na C3 zбиты biały pionek
22	29	B4->B3	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji B4 na B3, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
23	30	B5->F1	możliwy mat	(!) (47:0,1/1) w 2 ruchu [0,0,0,0,0], (!) (48:1,1/1)	(!) pewny mat w 2 ruchu	wykonując ruch: B5->F1 wygrywasz	niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na F1
24	32	B5->D3	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,1](?) <1,0,0,0,1>, (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na D3, w następnym ruchu możliwość straty:

							czarnego Hetmana lub czarnego pionka
25	34	B5->C4	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na C4, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
26	40	B5->A6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Hetmanem z pozycji B5 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
27	41	B8->D7	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na D7, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
28	42	B8->C6	możliwy mat	(47:0,1/6) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:6,6/6)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na C6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
29	43	B8->A6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym Koniem z pozycji B8 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka
30	44	A7->A6	możliwy mat	(47:0,1/5) w 2 ruchu [1,0,0,0,0](?) <1,0,0,0,0>, (!) (48:5,5/5)			niebijący ruch czarnym pionkiem z pozycji A7 na A6, w następnym ruchu możliwość straty: czarnego pionka

Spośród 44 ruchów, dwa ruchy prowadzą do pewnego sukcesu w 2 ruchu:

- 1) B4->C3, 47:0,3/3 trzy na trzy ścieżki będą prowadzić do sukcesu
- 2) B5->F1, 47:0,1/1 jedna na jedną ścieżkę będzie prowadzić do sukcesu

Finał 5262.1, dla ruchu B4->C3 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 28)

[46] b4: c3 (2) pobicie czarnym pionkiem białego pionka

[47] Ke1-Kf2 (1) ruch białym królem

[48] Hb5-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest mat/

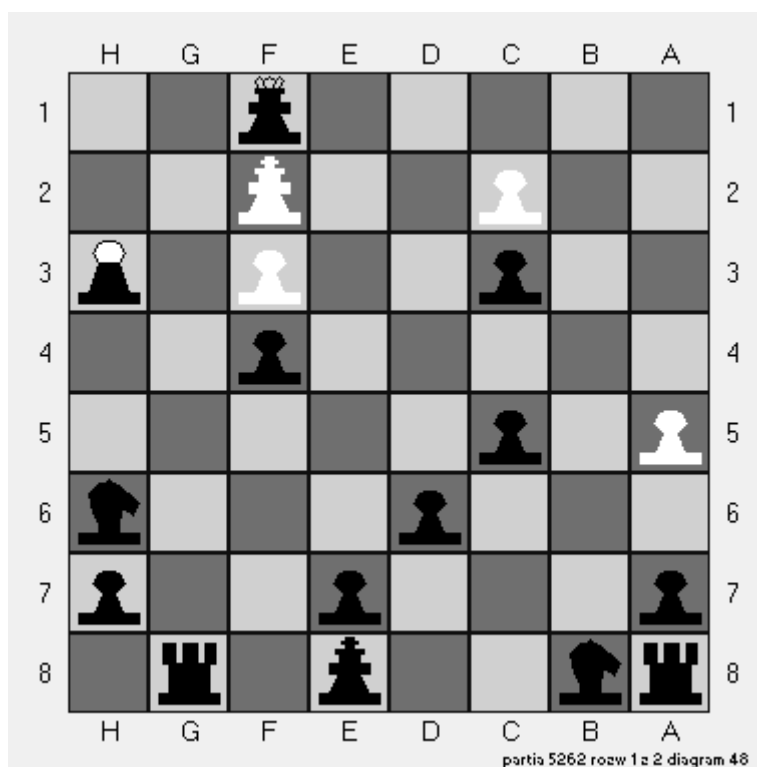


Diagram 4, partia_5262_rozw_1_z_2_diagram_48

Finał 5262.2, dla ruchu B5->F1 sukces w 2 ruchu (indeks ruchu 30)

[46] Hb5-Hf1 (1) ruch czarnym hetmanem /jest szach/ białe mogą wykonać 1 ruch

[47] Ke1-Kd2 (1) ruch białym królem

[48] Wg8-Wg2 (1) ruch czarną wieżą /jest mat/

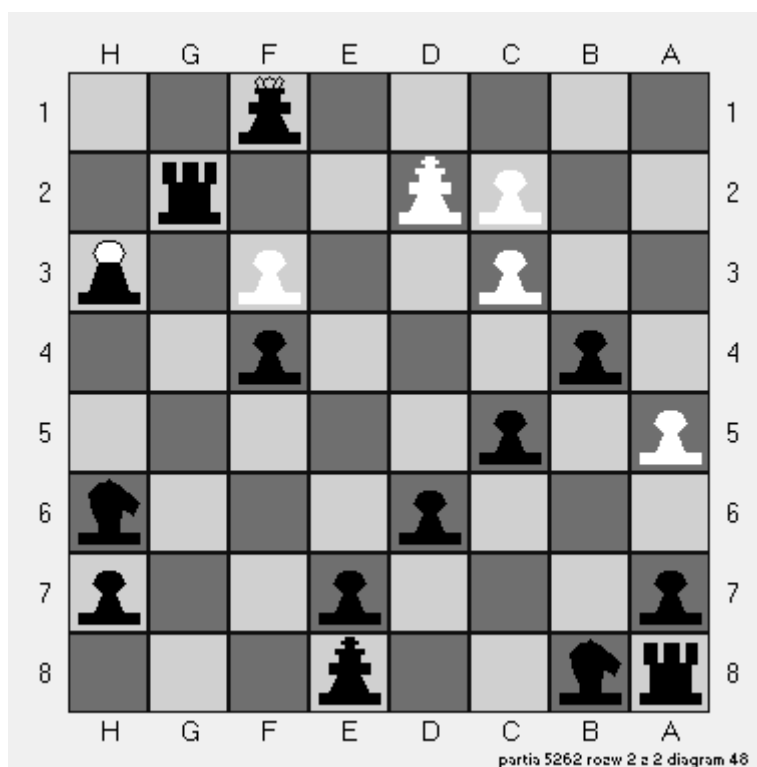


Diagram 5, partia_5262_rozw_2_z_2_diagram_48